HOBBY CONSOLAS

Año V - Nº 55 - 395 Ptas

Revista indep... videojuegos ...

Segunda entrega de
«El Gran Juego de Hobby Consolas»

INCLUYE GRATIS:
- 26 Tarjetas de Juegos
- 31 Tarjetas de Preguntas
- 20 Tarjetas de Noticias
- 160 Billetes

Sorteamos
2 VIAJES A DISNEY PARÍS
con «Mickey's Wild Adventures»

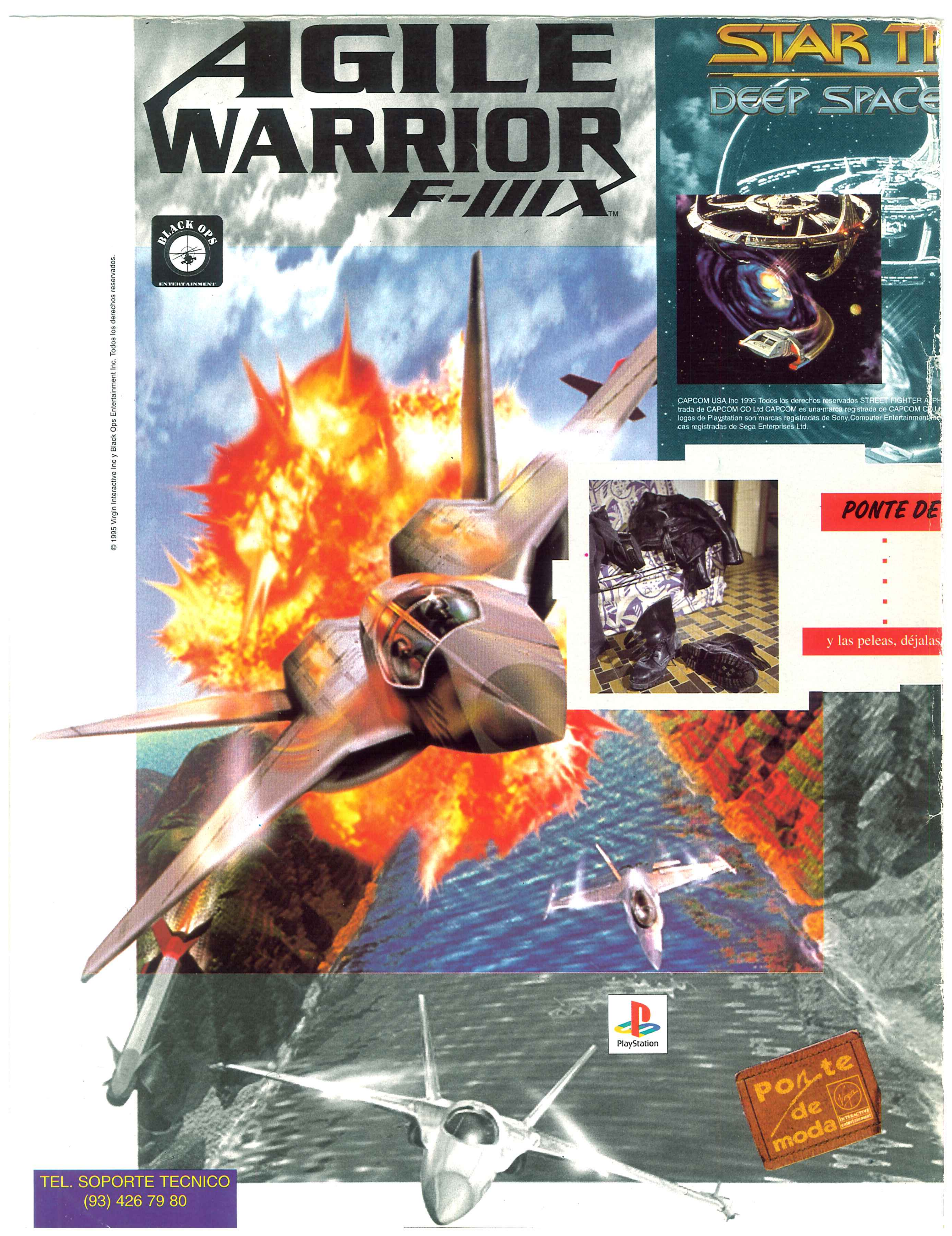
ROL en castellano

Un viaje apasionante en Super Nintendo

Secret of Evermore

8 426239 010016 00055

15 años HOBBY PRESS


AGILE WARRIOR F-111X™
BLACK OPS ENTERTAINMENT
STAR TR
DEEP SPACE
CAPCOM USA Inc 1995 Todos los derechos reservados STREET FIGHTER A
trada de CAPCOM CO Ltd CAPCOM es una marca registrada de CAPCOM C
logos de Playstation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment
cas registradas de Sega Enterprises Ltd.
PONTE DE
y las peleas, déjalas
PlayStation
Pon-te de moda
Virgin INTERACTIVE ENTERTAINMENT
TEL. SOPORTE TECNICO
(93) 426 79 80
© 1995 Virgin Interactive Inc y Black Ops Entertainment Inc. Todos los derechos reservados.



STREET FIGHTER
ALPHA
WARRIORS' DREAMS
CAPCOM
SEGA MEGA DRIVE ™ Systems
SUPER NINTENDO
MODA
para casa.
Deep Space Nine y © 1995 Paramount Pictures. Todos los derchos reservados.
STAR TREK DEEP SPACE NINEes una marca registrada de Paramount Pictures.
Diseño del juego y código del software © 1995 Novotrade International. Todos los derechos reservados.
(P) 1995 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Todos los derechos reservados. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.
SEGA SATURN
PlayStation
VIC TOKAI INC.
CRITICOM
PlayStation
CRITICOM - KRONOS sus logos y personajes son marcas registradas de/y © 1995 Kronos Digital Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados Distribuido por VIC TOKAI, Inc Playstation el logo de Playstation y el logo PS son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2° D - 28001 MADRID Tel.: (91) 578 13 67
Virgin
INTERACTIVE
entertainment



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

• • • • • • •

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Roberto Lorente
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo(Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, F. Lozano, David García y Sergio Herrera.

• • • • • • •

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

Publicación controlada por 

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Sumario

Número 55 - Abril 1996

30 Big in Japan

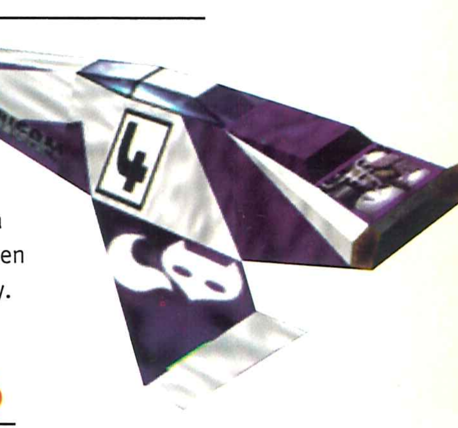
Una nueva feria de las recreativas, el "AOU' 96 Show" se ha presentado en Japón para deleite de todo tipo de jugones. Las novedades han sido muchas y muy importantes, pero lo más espectacular han sido el último bombazo de AM#2: «Virtua Fighter 3». Por supuesto, Namco no ha querido perderse la cita ofreciendo una serie de juegos realmente irresistibles.

32 Ridge Racer Revolution

La velocidad vuelve a adueñarse de PlayStation con la segunda parte del impresionate arcade de Namco. Un lujo para tu consola.

34 WipeOut

La primera conversión de Psygnosis para Saturn está a punto de ponerse a la venta cumpliendo con todas las expectativas creadas. En esta preview os vamos a mostrar que «Wipeout» no se arruga ante ningún reto: es igual de impresionante en la 32 bits de Sega que en la máquina de Sony.



36 Olympic Sports

Las Olimpiadas estás a la vuelta de la esquina y THQ no quiere perder la oportunidad de permitirnos participar en los Juegos Olímpicos sin movernos de casa. Ya tiene calentitas y casi listas las versiones para Game Boy, Mega Drive y Super Nintendo.

166 Otaku Manga

Este mes os hemos preparado una oferta irresistible paralos amantes del manga y el videojuegs. Primero os mostramos las primeras imágenes de los nuevos «Dragon Ball» para Super Nintendo, Saturn y PlayStation. Y como postre encontraréis un completo dosier con los más impactantes mangas eróticos basados en los personajes más famosos de las consolas.



38 Wing Commander III

Ha marcado un hito en los ordenadores y ahora quiere demostrar que en consolas es igual de apasionate. Vive en tu PlayStation una odisea espacial plagadita de acción con un juego tan grande que ha necesitado cuatro CDs para poder poner a vuestro alcance todo el potencial del video digital y la aventura.



40 Resident Evil

Capcom cambia la lucha por un género tan apasionate como la aventura en entornos tridimensionales. Sangre, misterios, monstruos, puzzles y acertijos para un juego impactante y sobrecogedor que Virgin pondrá en breve a disposición de los usuarios de PlayStation.

42 Zero Divide

La lucha vuelve ser protagonista de nuestras previews. Está vez es Ocean quien pone al alcance de PlayStation un juego visualmente impactante basado en la presentación de gigantescos luchadores poligonales, precisos zooms y escenarios tridimensionales.

44 Adidas Power Soccer

Es la primera incursión de Psygnosis en el mundo del fútbol, pero ha demostrado que no hay género que se les resista. El product manager de «Adidas Power Soccer» nos descubre personalmente los secretos de este simulador para PlayStation que él mismo califica de "auténtico juego de nueva generación".

47 Novedades

Toy Story....48
Street Fighter Alpha....54
Alien Trilogy....58
Johnny Bazookatone....62
Secret of Evermore....66
Criticom....70
Kirby's Dream Course....90
The Need for Speed....94
Magic Carpet....96
X-Com....98
Fatal Fury Real Bout....100
Actua Soccer....102
Cutthroat Island....104
...Y además....107

8 El Sensor

Más caliente que nunca, nuestro termómetro de la actualidad espera vuestras críticas.

10 En Pantalla

No paséis de largo, las noticias de este mes os permitirán seguir a la última de lo se cuece en el mundillo de los videojuegos y las consolas.

28 Game Masters

¿Queréis saber cómo será «King of Fighters» para Saturn? Pues estad atentos a la sección del experto que siempre os trae las ultimísimas noticias.

110 Listas de Éxitos

No nos ceñimos a cifras de venta, pero pocos pueden jactarse de entrar en nuestras selectivas listas.

116 Teléfono-Locuras

Escribid, escribid, Yen está a punto de ahogarse con vuestras preguntas, pero sabemos que le gusta.

120 Trucos

Nada más fácil si un juego se os resiste que acudir a esta sección. Ninguna revista os ofrece tantos trucos en tantas páginas.

132 Arcade Show

Las recreativas y las consolas cada día están más cerca. Si quieres saber lo último en los salones, y el futuro de tu consolas, estáte atento.

136 Tribuna Abierta

El "Contrapunto" se ha vuelto una sección muy controvertida. ¿Contra quién se arremete este mes?

140 Hobby Classics

Esos clásicos que nunca pasan de moda y que ahora están a un precio irresistible os esperan en estas páginas.

142 El mes que viene

Un tentador adelanto de alguna de las novedades que encontraréis comentadas el mes que viene.

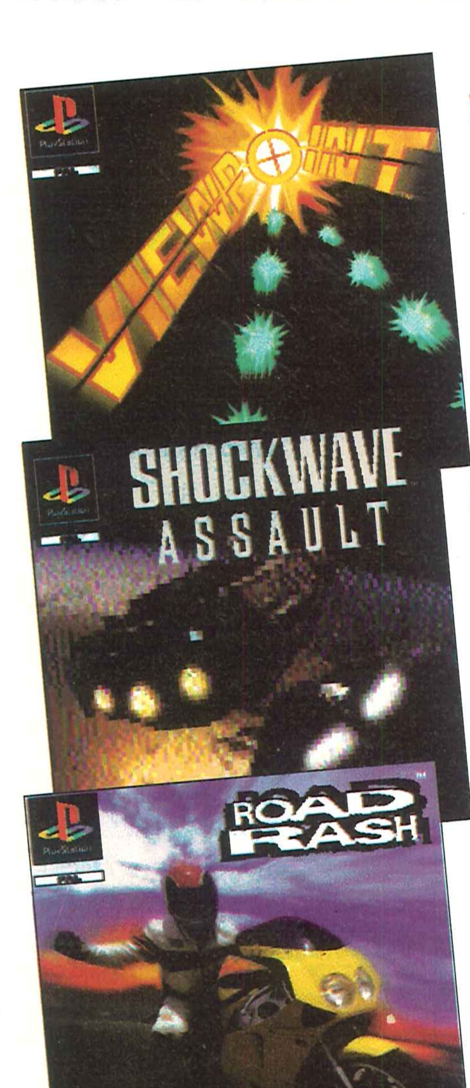
148 Ocasiones

Aquí encontrarás a alguien que vende ese juego que tanto te gusta o alguien que compra ese otro del que te has cansado.



EL SOFTWARE

Para PlayStation y Saturn



Viewpoint Arcade

Juego de combate en el que tendrá que derrotar a más de 1.000 adversarios para poder enfrentarse con el Jefe Supremo. Seis niveles de increíbles gráficos SGI con una vertiginosa banda sonora.

Disponible en PSX.



Shockwave Assault

Arcade

Luche en el combate más terrible contra los invasores alienígenas que amenazan la Tierra. Paisajes reales del mundo en 3D y más de 35 minutos de vídeo a toda pantalla.

Disponible en PSX y Saturn.

Road Rash Arcade

Tendrá que luchar y abrirse camino hasta la victoria, subido en una veloz moto, a través de escenarios fotorrealistas en 3D.

Disponible en PSX y Saturn.

Johnny Bazookatone

Plataformas

Entre en un mundo futuro lleno de armonía gracias a las canciones de Johnny hasta que le roban la guitarra. Ayúdele a encontrarla antes de que sea demasiado tarde.

Disponible en PSX y Saturn.

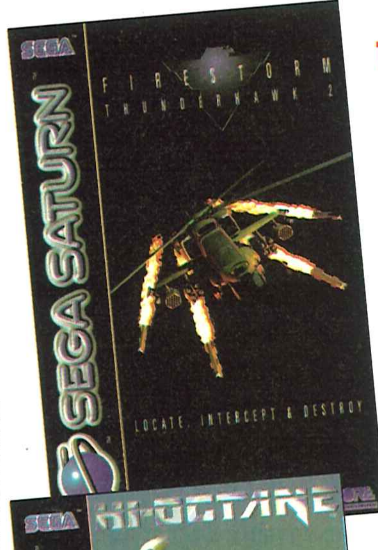


Theme Park

Estrategia

Entre a la diversión a través del mundo de los negocios gestionando un parque de atracciones. ¡Construya la montaña rusa más alta y veloz!

Disponible en PSX y Saturn.



Thunderhawk 2 Arcade

Simulador de helicópteros con 26 misiones diferentes, terrenos 3D con texturas mapeadas, vehículos poligonales, voces digitalizadas y una fantástica banda sonora.

Disponible en PSX y Saturn.



Hi-Octane Arcade

Conduzca en una carrera contra la muerte en este juego de combate y carreras de alta intensidad. Nueve pistas diferentes en circuitos urbanos, desiertos y montañas, eligiendo el arma y coche.

Disponible en PSX y Saturn.



Fifa'96 Deportes



Combina la tecnología Virtual Stadium con 12 ligas internacionales, más de 3.500 jugadores y comentarios en tiempo real.

Disponible en PSX y Saturn.



World Cup Golf Deportes

Compita y juegue al golf seleccionando el tipo de jugador entre 10 opciones distintas y 15 campeonatos en el Torneo Mundial de Golf.

Disponible en PSX y Saturn.

DEL FUTURO DIRECTAMENTE EN TUS MANOS

Thunderhawk 2
Hi-Octane
Road Rash
Viewpoint
Shockwave Assault
World Cup Golf
FIFA'96
Theme Park
Johnny Bazookatone









ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**




EDITORIAL

Cada día esto se pone mejor. Mirad. Por un lado, las 16 bits siguen tan vivas como siempre y, a pesar de que el número de lanzamientos no es excesivo, el nivel de calidad de los títulos que aparecen es tan elevado que apenas echamos en falta más novedades.

Por otra parte, Sega anuncia con entusiasmo que, por fin, desde Japón han dado luz verde a su intención de bajar sustancialmente el precio de Saturn en España, que consigue así equipararse al de PlayStation.

Por último, la cantidad y calidad de las novedades que están apareciendo para PlayStation -tanto por parte de la propia Sony como por el resto de compañías de software-, son como para tentar al más pintado...

Por todo ello, no nos negaréis que la situación está mejorando claramente y que el panorama que nos presenta el mundo de los videojuegos es como para sentirse muy optimistas de cara al futuro.

Ahora tan sólo falta que la esperada Nintendo 64 acabe por unirse de una vez a la fiesta.

Esperamos que esto ocurra para el 30 de Octubre, como estaba previsto. De ser así, la felicidad sería ya completa para todos.

Cambiando de tema, los que se hayan sorprendido al ver la segunda entrega de «El Gran Juego de Hobby Consolas», que sepan que en el número anterior dimos el tablero y más billetes del juego. Si lo queréis completar, ya sabéis... marcad el teléfono para solicitar el Nº54 y os los enviaremos por correo hasta vuestro domicilio.

MOLA

Saturn baja de precio.



Saturn parece que va a vivir uno de sus momentos más dulces gracias a dos circunstancias tan esperadas como positivas. Por un lado, la máquina de Sega va a ver desde ya notablemente reducido su precio de 59.900 pts. a 49.900 (P.V.P. recomendado) y por otro, ya está comenzando a recibir las versiones de los títulos con más renombre de Psygnosis, es decir, los tan "cacareados" «WipeOut», «Destruction Derby» o «Mundo Disco».
Estos dos factores pueden animar aún más el mercado de las 32 bits, poniendo a Saturn en una situación excelente frente a sus competidores. Un precio competitivo y un catálogo de juegos que incluye los "cracks" de los arcades y las mejores creaciones de Psygnosis, hacen que Saturn se haya ganado con todo merecimiento nuestro "Mola" del mes.

NI FU NI FA

Que le dediquemos tantas páginas a las Nuevas Consolas

La verdad es que no entendemos algunas cartas que nos enviais quejandoos de que prestanos demasiada atención a Saturn y PlayStation. Para que nos entendáis mejor, planteaos el tema al revés: ¿Qué os pareceria si NO os comentásemos todas las interesante novedades que se producen para PlayStation y Saturn? Tened en cuenta que, además de esa información, también os hablamos de todo, ABSOLUTAMENTE DE TODO lo que ocurre en relación a las 16 bits y las portátiles, por lo que en realidad lo que estamos haciendo es, como siempre, ocuparnos del mundo de las consolas en su totalidad.
No hablaros de PlayStation y Saturn sería darle la espalda a una actualidad que, lo queramos o no, está ahí.

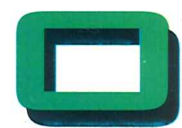
NO MOLA



La desaparición de TodoSega.

La gran cantidad de cartas y llamadas de teléfono recibidas, nos han obligado a tocar el tema de la triste desaparición de una de las revistas de Hobby Press, TodoSega.
En nombre de la redacción de esta revista pedimos disculpas por haber dejado de aparecer en los quioscos sin ninguna explicación, pero la decisión fue tomada de una manera fulminante y no hubo tiempo para despedidas.
Lo que ocurrió fue que, a pesar de que poseia un más que considerable número de lectores, en general los ingresos no cubrían su rentabilidad, por lo que -con muchísima tristeza-, no hubo más remedio que dejar de editarla.
Desde aquí damos las gracias a quienes la apoyaron y la siguieron fielmente durante sus casi tres años de vida.






• El "Gran Juego de Hobby Consolas" que habéis regalado.
Sabíamos que íbais a decirlo....
• Que Nintendo no se haya olvidado de la Super.
No sólo no se ha olvidado, sino que la tiene todas las noches presente en sus oraciones.
• Que haya establecimientos donde puedes pagar tu consola de Nueva Generación a plazos.
Así parece que cuestan menos...
• Los juegos de rol en español.
Pues, si tienes una Super Nintendo, espérate a ver «Secret of Evermore»
• Que comparéis las novedades con otros juegos del mismo género.
Las comparaciones no siempre resultan odiosas.
• La sección "Arcade Show".
Un sabio dijo un día: *"El arcade es la antesala de las consolas".*
• La sección "Otaku Manga". Es total.
No sabemos cómo el director no se había decidido a ponerla antes...
• Que hagan juegos de mangas famosos.
Por lo que vemos, de los mangas os mola todo: videojuegos de mangas, secciones de manga, la Manga del Mar Menor, un corte de mangas...
• "Hobby Classics", es bueno recordar los primeros bombazos.
Sobre todo cuando aún se pueden encontrar en las tiendas. Y a muy buen precio.
• «Toy Story» para Mega Drive y Super Nintendo.
Para que luego algún listillo diga que las 16 bits están muertas.
• El regalo al suscribirte a Hobby Consolas.
Yo me he suscrito ya tres veces.
• El precio que tendrá Ultra con respecto a otras consolas.
Puede que las otras bajen tanto que al final no haya tanta diferencia...
• Los esfuerzos de Sony por bajar el precio de sus juegos.
Algo que, a la larga, es más importante que el precio de la máquina.

• Los motes ridículos que se ponen algunos en la sección "Contrapunto".
Firmado: "Pepillo el quisquilloso"
• La desaparición de las caricaturas en los comentarios.
Las teníamos ya un poco vistas.
• Que tengáis juntos el "Teléfono Rojo" y "El corcho", no pegan ni con cola.
Bueno, así entre carta y carta te puedes echar un vistazo a los dibujos.
• Los juegos nuevos para 16 bits.
No son malos, al contrario, algunos son geniales. Lo que sí es cierto es que son un poco escasos.
• Que la mayoría de los comentarios sean para consolas de Nueva Generación.
Comentamos los juegos se ponen a la venta. Y si salen tantos para las 32 bits, no es culpa nuestra.
• Que la familia Sandoval no dé la cara con sus divertidas y polémicas declaraciones.
Seguro que se alegran de que aún os acordéis de ellos.
• Los juegos de Disney para Game Boy.
La verdad es que últimamente no se están luciendo.
• El pad de Nintendo 64, parece demasiado aparatoso.
Tiene tantos botones que es lógico, pero seguro que al final resulta comodísimo.

• Que Yen no conteste a todas las cartas.
Necesitaría la revista entera para hacerlo.
• Que en "Contrapunto" se metan con las consolas.
Hay que estar "pirado" para meterse con las consolas en una revista de consolas.
• Que con Saturn, Ultra y PlayStation casi se olviden en esta revista de Mega Drive y Super Nintendo.
Que no nos olvidamos, hombre, que no. Pero tampoco podemos inventarnos las cosas.
• Que no haya Donkey Kong para Mega Drive.
Coméntaselo a Nintendo, a ver qué te dice...
• Que haya que recortar los billetes de "El Gran Juego de Hobby Consolas", es un pestiñazo.
¡¡Pues este mes te habrás puesto todavía más contento!!
• Que le hayan cambiado el nombre a Ultra 64. A mí me gustaba más que Nintendo 64.
A mí también, pero no se lo digas a nadie.
• Que déis el juego por entregas: ¡hay que esperar 30 días para jugar!
Haz como tu compañero y entretente cortando billetes.
• Que no déis, aunque sea en fascículos, una macro guía con todos los trucos publicados en la revista.
Nunca digas nunca jamás.
• Los sucesivos retrasos de Nintendo 64.
Bueno, mientras llegue sana y salva, lo demás no importa.
• La publicidad, que se come un montón de páginas.
Y nosotros, que comemos de la publicidad.
• Que Sega no preste atención a nada que no sea Saturn.
Bueno, la verdad es que Sega España tiene que promocionar lo que tiene. Y si de Japón no le llegan muchas novedades...

SUBEN

- **Super Nintendo**, por recibir este mes tres grandes títulos como «Secret of Evermore», «Toy Story» y«Kirby's Dream Course
- **PlayStation,** que está viviendo una auténtica avalancha de juegos alucinantes.
- **Diney Software,** por haber trasladado su genial película "Toy Story" a Mega Drive y Super Nintendo en un juego no menos magistral.
- **Nintendo,** por poner a la venta una aventura -esta vez sí-, completamente traducida al castellano.
- **Konami,** que prepara para este verano una impecable colección de títulos para PlayStation, entre ellos el clásico «Track and Field».
- **AM#2** que acaba de presentar en Japón «Virua Fighter 3» y Model 3.
- **Dragon Ball,** que está a punto de estrenar dos nuevos juegos para Saturn y PlayStation y otro para Super Nintendo.

BAJAN

-**Hobby Consolas,** por haberos propuesto la ardua tarea de tener que cortar cientos de billetes.
- **Los lanzamientos de este mes para Saturn**, que han sido muy escasos frente al aluvión de juegos para PlayStation.
-**Nintendo 64** que ha vuelto a ver retrasada su fecha de lanzamiento en Japón de Abril a Junio. Menos mal que Nintendo ha confirmado que las fechas para USA y Europa se mantienen.

COLABORADORES:
Ricardo Doval Rojas (Cádiz), Pablo de Carlos (Madrid), Ferrán Verdú (Valencia), Cayetano Sierra (Granada), The Cat (Castellón), Sergio Lizana (Madrid), Raúl Palancar (Madrid), Child of Thunder (Santander), Pedro de Dios Román (Cáceres)

«Guardian Héroes» en Mayo.

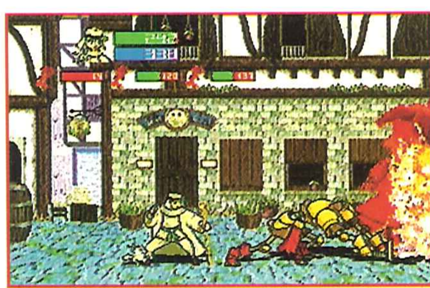
Rol y beat'em up unidos en Saturn.

Ya os hemos hablado en alguna ocasión de **«Guardian Heroes»**, pero la inmeditez de su lanzamiento lo vuelve a poner de plena actualidad. **Sega** nos ha confirmado que finalmente saldrá a la calle el mes de **Mayo,** lo que supondrá un considerable adelanto con respecto a las previsiones iniciales.

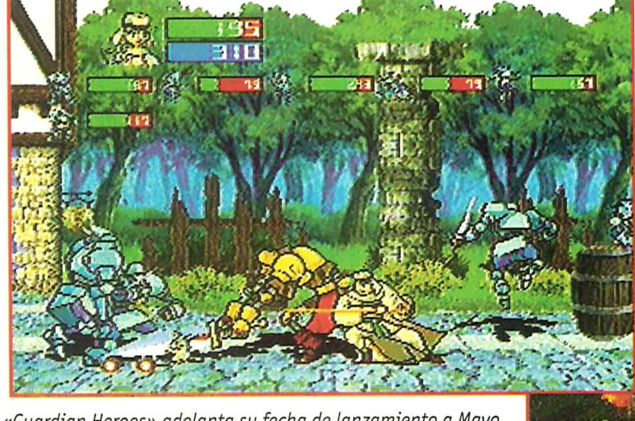
Para refrescaros la memoria os diremos que este título contendrá una original combinación de **"beat'em up" clásico y juego de rol** que permitirá disfrutar hasta a ¡¡ocho jugadores simultáneos!! y en el que los numerosos personajes que se podrán elegir irán ganando en experiencia a medida que combatan y vayan aprendiendo nuevos golpes y hechizos.

Problemas de tiempo -nos ha lllegado minutos antes de cerrar este número-, nos han impedido ofreceros el tratamiento que se merece este prometedor título, pero el mes que viene os compensaremos con una amplio reportaje.











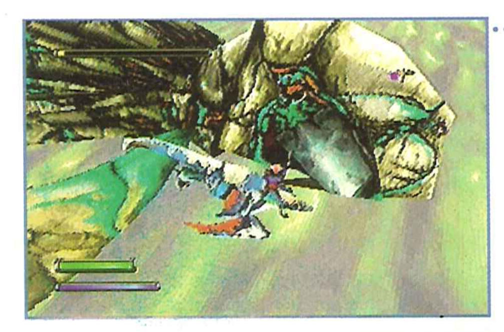
«Guardian Heroes» adelanta su fecha de lanzamiento a Mayo. Una excelente noticia para los usuarios de SegaSaturn.

El dragón regresa a Saturn.

"Panzer Dragoon II" podría salir el mes próximo.

Si hacéis un poco de memoria recordaréis que el número pasado os hablamos en la sección **"Big in Japan"** de la segunda entrega de **«Panzer Dragoon».** Pues bien, la noticia es que es muy probable que tengamos la suerte de poder disfrutarlo el próximo mes de Mayo, si todo se desarrolla como está previsto.

Por si acaso, nosotros ya hemos tenido la "precaución" de probarlo y os podemos confirmar que todas las espectativas despertadas van a verse más que colmadas. Tanto a nivel gráfico como en su jugabilidad, **«Panzer Dragoon II»** mejorará notablemente a su antecesor, logrando cotas de calidad realmente asombrosas. Ya podéis iros preparando.





No, estas pantallas no corresponden a la "intro", sino al propio juego. Como podéis ver, la calidad gráfica ha sido increíblemente mejorada.

Un rumor que cobra forma.

¿ Trabaja Nintendo en una nueva portátil de 32 bit a todo color ?

Aunque **Nintendo** todavía no se ha pronunciado oficialmente al respecto, diversas infomaciones parecen confirmar que la compañía japonesa está trabajando en un nuevo proyecto que consiste en **una consola portátil de 32 bit** que presentará imágenes en color.

Según fuentes bien informadas, -nosotros-, todo surgió tras el "patinazo" de Nintendo con su **Virtual Boy**. La escasa repuesta del público ante esta máquina le ha hecho replantearse su estrategia con respecto a las portátiles.

Nintendo ha aprendido dos lecciones con este fracaso. La primera es que los usuarios no han aceptado el concepto ambiguo que se propuso al ofrecer una consola portátil que aislaba totalmente al jugador del mundo exterior, y que en realidad necesitaba de un soporte firme para ser utilizada: los potenciales compradores de una consola portátil buscan un aparato con el que puedan jugar en el metro, esperando al autobús o incluso andando por la calle.

La segunda lección es que, hoy por hoy, los jugadores desean una portátil en colores.

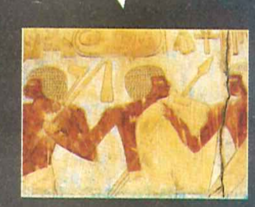
Estas dos cuestiones parecen haber obligado a **Nintendo** a buscar un nuevo producto que sirva de sucersor a las **10 millones de Game Boys** que hay actualmente en todo el mundo. Y este nuevo producto no será otro que una consola portátil -al estilo de Game Boy en cuanto a su manejabilidad- con un procesador **RISC de 32 bit** y un hardware adicional para presentar imágenes en color. Su precio no superaría los 150$ (menos de 20.000 pts) y podría estar disponible para principios del 97. ¿Será cierto? Tiempo al tiempo.



ENCENDERAS TU CONSOLA,



ENTRARAS
EN LA PREHISTORIA,



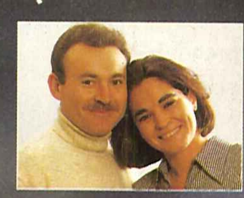
LUCHARAS CONTRA
LOS EGIPCIOS,



ACABARAS
CON TODOS LOS HABITANTES
DE LA EDAD MEDIA,



PERO..., SI ACABAS CON TODOS LOS
HABITANTES DE LA EDAD MEDIA,
ACABARAS CON TUS ANTEPASADOS,



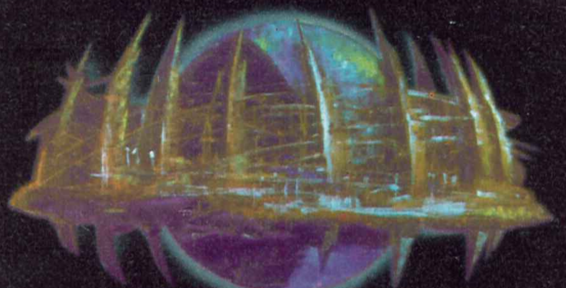
SI NO TIENES
ANTEPASADOS, TUS PADRES
NUNCA HABRIAN NACIDO,



SI TUS PADRES
NO HUBIERAN NACIDO,
TU NO EXISTIRIAS,



SI TU NO EXISTES,
**¿QUIEN ENCENDIO
TU CONSOLA?**



Kirby asaltará Super Nintendo en el verano.

«Kirby Super Deluxe» arrasa en Japón

La genial estrella rosada de **Nintendo**, protagonista de éxitos como **«Kirby´s Dream Land»** o el reciente **«Kirby´s Dream Course»,** acaba de estrenar nueva aventura en la tierra del sol naciente. Como era de esperar, se trata de un cartucho donde mandan las plataformas, el color y el trazo infantil y donde **Kirby** vuelve a demostrar su voraz apetito, su desenfrenada simpatía y sus enormes ganas de divertir.

Entre algunos de los mayores atractivos del juego se encontrarán la facultad de **Kirby** para usar 24 ataques diferentes (bolas de fuego, sombrilla, rayos...), la opción de dos jugadores y la participación de nada más y nada menos que 65 personajes diferentes y 17 enemigos finales.

El juego se puso a la venta en **Japón** en el mes de febrero y ya se sabe que llegará a **España** de la mano de **Nintendo** el próximo verano. Hasta entonces, podéis entreteneros con su reciente estreno, **«Kirby´s Dream Course».**









El primer juego de SNK que da el salto a Saturn.

«King of Fighters 95», la nueva apuesta de... Sega.





Sega sigue buscando títulos de renombre para su máquina. Primero fueron los juegos de **Psygnosis** y ahora le ha tocado el turno a **SNK**, fijándose nada menos que en su mejor juego de lucha: **«KIng of Fighters 95»**, el torneo entre los torneos.

Este juego incluirá a 24 luchadores provenientes de las mejores series de **SNK** y constará de **un CD-ROM y un cartucho.**

En el primero irán incluidos las demos y los gráficos computerizados, mientras que el cartucho permitirá que el tiempo de carga se reduzca considerablemente, uno de los pocos defectos que tenía la versión de **Neo Geo CD.** Aun así, el precio no variará con respecto al resto de los juegos de **Saturn**. Este título sale a la venta en **Japón** el 28 de **Marzo.** En **España**, no se sabe aún.

Spaco está que lo tira

Game Boy tendrá su propio «Toshinden»

La portátil de **Nintendo** no quiere perderse ni una y se atreve con todo lo que le echen. Tras **«Donkey Kong», «Killer Instinct»** o **«World Heroes», Game Boy** nos sorprende ahora acogiendo a todo un clásico de **Takara** para los 32 bits: **«Toshinden».**

Evidentemente, el juego no será en **3D,** pero tendremos una versión 2D muy similar al ya citado **«World Heroes»,** que permitirá realizar los golpes especiales e incluso lograr "Ring Out's".

Los "culpables" de su llegada a nuestro país serán los chicos de **Spaco** que también han anunciado la salida de «**Breath of Fire 2», «Final Fight 3», «Megaman X3» y «Marvel Superheroes»** para **Super Nintendo** , así como **«Megaman 5»** y **«King of Fighters»** también para **Game Boy.**

Bien por **Spaco.**



Toshinden (GB)



Final Fight 3 (SN)



Megaman X 3 (SN)



SUPER NINTENDO

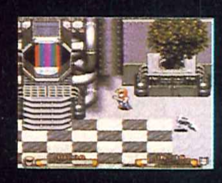
SECRET OF EVERMORE

LA AVENTURA MAS LARGA A TRAVES DEL TIEMPO.

Entra en el mundo de Evermore y sentirás el poder de la máquina del tiempo creada por el profesor Ruffleberg. Pero, ¡ten cuidado! un descuido, un destino erróneo o un falso amigo pueden llevarte a provocar la absurda situación de no haber existido nunca. Un viaje alucinante a través del tiempo donde tendrás que resolver multitud de enigmas en *20 localizaciones distintas*, contarás con *18 poderes especiales* para enfrentarte a *45 tipos de enemigos diferentes* y a *20 super enemigos al final de cada fase*. Tendrás que ganar más de 1000 combates y sólo así podrás volver al presente, sin haber destruido ni tu pasado ni a ti mismo.

Contarás con un fantástico **LIBRO DE PISTAS** de 76 páginas con la guía completa del juego, 388 pantallas, 29 mapas y 120 ilustraciones por si en algún momento sientes que te flaquean las fuerzas.





TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO. No podía ser menos. Tendrás todos los textos de pantalla en castellano, con: • más de 644.000 bytes de textos en pantalla • 42.846 palabras • el equivalente a 235 páginas de tamaño A4.



Nintendo España, S.A.
Pº Castellana, 39 - 28046 Madrid



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44

Viaje a la Edad de Oro del videojuego

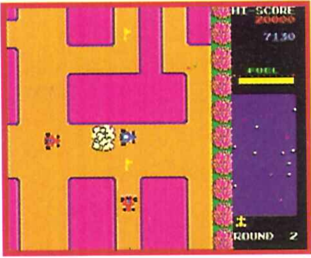
NAMCO RECOPILA SUS CLÁSICOS PARA PLAYSTATION



«Pac-Man»



«Pole Position»



«Rally X»

«Bosconian»



«Galaga»



«Toypop»

Si estáis cansados de tanto polígono, tanta renderización y tantas gaitas tecnológicas, seguro que os interesa saber que **Namco** está preparando una recopilación de juegos clásicos para **PlayStation.** El compacto en cuestión tendrá por nombre **«Namco Arcade Classics. Volumen 1»** y en él podréis encontrar grandes títulos de la compañía japonesa que vieron la luz en los salones recreativos en la década de los 80. ¿Os suena un tal **Pac-Man**? ¿y los marcianitos de **«Galaga»**? pues junto a estos clásicos veréis también el **«Bosconian», «Pole Position», «Toypop»** y dos versiones del alucinante **«Rally X»** (la original y otra mejorada).

La fecha de salida en nuestro país no está confirmada pero creemos que estará en torno al mes de mayo.

En una reciente demostración realizada por The 3DO Company

M2 CONTINÚA MOSTRANDO SUS EXCELENCIAS



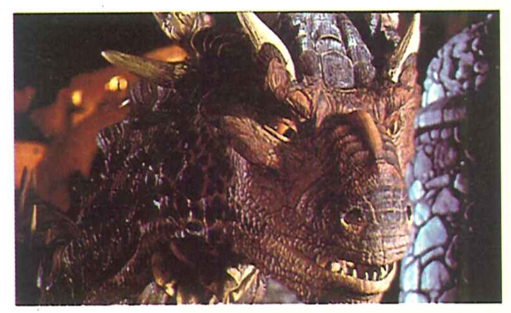
Prototipo del pad de control que llevará M2.

A la espera de que **Matsushita** se decida a lanzar un soporte que utilice la tecnología **M2, The 3DO Company** continúa mostrando al mundo las posibilidades de esta maravilla.

La última demostración tuvo lugar en las oficinas de **The 3DO Studio,** y por primera vez se utilizó un prototipo independiente y no un soporte conectado a un **PC** como se había hecho hasta ahora. Las imágenes mostraron 154 objetos poligonales moviéndose independientemente, completamente texturados y sombreados, y con sorprendentes efectos de luz. También se mostraron imágenes de **vídeo MPEG** con polígonos superpuestos generados en tiempo real. Este efecto fue uno de los señalados con mayor énfasis cuando **3DO** dio a conocer las posibilidades de esta nueva tecnología.

La nueva súper producción de Hollywood

«DRAGONHEART», UN ÉXITO SEGURO PARA TODOS LOS FORMATOS



En **Hollywood** no se habla de otra cosa. **Dragonheart** es la próxima súper producción de la **Universal,** una alucinante aventura ambientada en la **Edad Media** que utilizará las últimas tecnologías en gráficos por ordenador para dar vida a los dragones que aparecerán en el film. Estará protagonizada por **Dennis Quaid** y **Sean Connery,** quien le pondrá la voz al dragón protagonista.

Acclaim ha conseguido -¡cómo no!-, la licencia para convertirla en videojuego, y ya tiene destino seguro en **Saturn, PlayStation, Game Boy,** y probablemente, **Mega Drive** y **Super Nintendo.** En las dos primeras nos encontraremos con una espectacular mezcla de géneros acompañada de una realización técnica espectacular. Sin embargo, la más madrugadora será la versión portátil, que estará disponible en el mes de **Mayo,** y, por lo que hemos podido adivinar, consistirá en una aventura gráfica. Esperemos que en castellano.



Arriba, una imagen de la película. Sobre estas líneas, una pantalla de Game Boy.

Encuesta entre los usuarios

«MARIO RPG» PODRÍA SALIR EN CASTELLANO



El **Club Nintendo** y la revista **Nintendo Acción** han puesto en marcha una encuesta entre los usuarios de **Super Nintendo** con el fin de ver el interés que despertaría la traducción al castellano del juego de **Rol** protagonizado por **Mario.**

Esperemos que los resultados sean positivos y pronto podamos disfrutar de tan interesante título.

SEGA the GAME is NEVER Over.

No cometerás actos impuros

Sega Saturn ofrece a sus fieles los mejores juegos en exclusiva, nadie más te los puede dar, son vírgenes, son para tí.









Off The Record

"Soy consciente de que Nintendo y Sega han perdido mucho dinero en Europa, pero estoy seguro de que Sega ha perdido mucho más».
Howard Lincoln, Director de Nintendo Japón en declaraciones tras cerrar la filial del Reino Unido.

"Estoy convencido de que los 64 bit eclipsarán rápidamente a los 32 bit. Estos son simplemente un estado transitorio"
Howard Lincoln, en la misma entrevista concedida al semanario CTW.

"Nuestras previsiones para el 96 son vender 1.000.000 de Saturn antes de que acabe el año».
Mike Ribero, vicepresidente ejecutivo de Sega.

"Me ha resultado más difícil animar a los personajes del videojuego que a los de la película».
Ashley Brannon, Supervisor de animación de gráficos de Pixar, la compañía responsable de Toy Story, en declaraciones a Hobby Consolas.

Sega podría rediseñar su consola abaratando costes.

¿UNA SATURN MÁS BARATA?

Sega Enterprises anunció el pasado 7 de Marzo que están trabajando en el diseño de un nueva Saturn que podría lanzarse al mercado japonés a un precio no superior a los 20.000 yens (algo más de 20.000 pts), es decir, 15.000 yens menos que su precio actual en Japón.

Shoichiro Irimajiri, vicepresidente de Sega, reveló que el nuevo precio será posible gracias a la consecución de nuevas técnicas en el diseño y la producción que permitirán abaratar costes de manera notable. Todo ello, claro está, sin que la máquina pierda ni una sola de sus funciones.

Según Irimajiri, las expectativas de ventas de esta nueva Saturn podrían alcanzar los 5 millones de unidades hasta finales de Marzo del 96.

¿Qué habrá de cierto en todo esto? Lo único que es seguro es que esta industria es una fuente inagotable de rumores.



«Chronicles of The Sword» ya está casi listo.

LA AVENTURA DEFINITIVA.



Ya obra en nuestro poder una muestra del esperado **«Chronicles of the Sword»**, una aventura ambientada en al época de la Tabla Redonda y desarrollada por **Pygnosis.**

Se espera que el juego esté listo para su distribución a finales de **Mayo** y contará con voces y textos traducidos al castellano. La magnífica ambientación de la aventura y su larguísimo desarrollo garantizarán horas de diversión a todos los usuarios de **PlayStation**. Sin duda, será el juego que los amantes de la aventura estaban esperando.

FE DE ERRATAS

El mes pasado cometimos uno de los errores más "divertidos" de nuestra historia (y nunca mejor dicho). Como adivinaríais, Hobby Press no se fundó en 1881, sino en 1981. Bueno... ¡apenas había un siglo de diferencia!

Lo demás, por muy extraño que parezca, era todo cierto.

Y también aprovechamos para pedirle mil disculpas a Allison Fenna, product manager de Acclaim, quien tras su amabilidad al someterse al feroz interrogatorio por parte de nuestros redactores, apareció en la revista con el nombre de Sue Allison, que no sabemos de dónde nos lo sacamos. Sorry, Allison.

Los responsables de estos errores ya están cumpliendo condena: un mes entero jugando a «Virtua Racing» de Saturn.

Víctima de un ataque al corazón

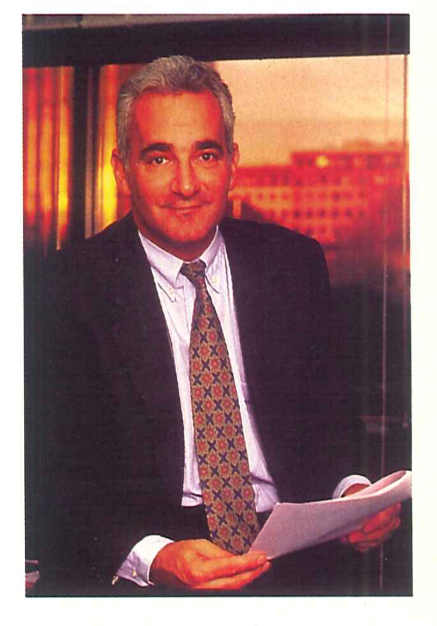
FALLECIÓ ANDREW BAGNEY, PRESIDENTE Y DIRECTOR GENERAL DE NINTENDO ESPAÑA.

Este mes, el mundo de los videojuegos está de luto. Andrew Bagney, Presidente de Nintendo España, falleció inesperadamente el pasado día 24 de febrero, víctima de un ataque al corazón.

Andrew Bagney -Andy, como le llamábamos todos-, era norteamericano, tenía 40 años de edad y desarrolló toda su carrera profesional en el mundo del software y los videojegos. En 1985 fundó Erbe Software, consiguiendo en 1991 la distribución en exclusiva de las consolas Super Nintendo y Game Boy. En 1993, Nintendo decidió instalar su propia filial en España, nombrando Director General a Andrew Bagney. En Marzo de 1995, fue ascendido a Presidente de Nintendo España.

Andy fue, sin duda, una persona clave para el éxito no sólo de Nintendo, sino de toda la industria de los videojuegos en nuestro país, transmitiendo su enorme ilusión y su inagotable entusiasmo a quienes trabajaron con él y a todos cuantos le conocimos.

Vaya desde aquí un recuerdo para él y nuestra más sincera condolencia para sus familiares y amigos, entre los cuales nos encontrábamos. Hasta siempre, Andy.





Ya son 40 los Centros Mail: *Con las recientes inauguraciones de dos nuevas tiendas en Málaga y Valencia, llega a 40 la cifra de Centros Mail abiertas en España. A esto habrá que sumarle los centros que en breve abrirán sus puertas en las ciudades de Elche y Huesca. Centro Mail está imparable.*

Lucas Arts se vuelca en Saturn. *Junto a los rumores de que la segunda parte de «Rebel Assault» aparecerá en Saturn, han empezado a circular otros que hablan de una versión de «Dark Forces» para la 32 bits de Sega. Como muchos ya sabréis, tras este título se esconde un apasionante juego tipo «Doom» protagonizado por las tropas de asalto de la "Guerra de las Galaxias".*

Saturn puede quedarse sin Dragon Ball. *Konami no se va a encargar de distribuir la versión Dragon Ball de Saturn en España. Ya no es cuestión de que tenga poca fe en las ventas, sino que se rumorea que otra compañía, que todavía no ha dado señales de vida, puede estar interesada en venderlo en nuestro país. ¿Quién será, será?*

Infogrames vuelve a las andadas. *La compañía francesa ya tiene preparada otra entrega de sus geniales Pitufos. El título será «Los Pitufos alrededor del mundo». Aparecerá en principio para las 16 bits, Game Gear y, atentos a la noticia, ¡Master System!*

«Mortal Kombat 3» en Saturn. *Parece confirmado que Saturn va a tener la suerte de contar, nada más y nada menos, que con «Ultimate Mortal Kombat 3» entre sus títulos. Como ya sabéis, esta versión sólo había salido en arcade, incorporando jugosas novedades con respecto a la anterior versión. Tranquilos, que seguiremos informando.*

Nintendo cierra puertas. *Nintendo Japón se ha visto obligada a cerrar las oficinas de su subsidiaria en el Reino Unido. Esta situación obligará a crear una distribuidora con el nombre de Nintendo Service Limited que realizará las funciones de la empresa original.*

El alquiler es rentable. *Desde hace algún tiempo es posible alquilar en Gran Bretaña una PlaySation en las cadenas de videoclubs Blockbuster. Esta estrategia parace que le está saliendo muy bien a Sony, quien ha visto cómo el hecho de permitir a los usuarios probar su máquina parece hacerle aumentar las ventas.*

Konami destapa sus cartas para el 96.

Deportes y Acción

Nuestro intrépido equipo de reporteros dicharacheros ha conseguido enterarse antes que nadie de las sorpresas que nos tiene preparadas **Konami** para este año. Para empezar, y tratándose de un año olímpico, la compañía japonesa tiene casi ultimada una versión 32 bits de su inmortal juego **«Track & Field»** que batió todos los records en los salones recreativos. En este juego (preparado en principio para **Saturn** y **PS-X**) tendrán cabida un montón de pruebas atléticas como la natación, el lanzamiento de peso, los 100 metros libres, etc, etc.etc... La sensación de realismo estará asegurada gracias al diseño **3D** de los estadios y a la realización poligonal de los atletas.

Junto a esta novedad tan deportiva también encontraremos dos arcades de acción: **«Broken Helix»** y **«Project Overkill».** En el primero utilizaremos una vista subjetiva para introducirnos en los mapeados más enrevesados y llenos de enemigos que hayáis visto desde **«Doom»**, mientras que el segundo nos invitará a completar más de 50 misiones a tiro limpio disfrutando de una vista isométrica. Para disfrutar de todo esto, a esperar tocan.


«Broken Helix»


«Proyect Overkill»



«Track & Field»

Electronic Arts presenta un juego que no es de fútbol

Dale a la Bola con «Extreme Pinball»



Si sois de los que pensáis que no sólo de fútbol vive el consolero, seguro que os alegrará saber que en **Electronic Arts** tienen preparado un juego para **PlayStation** que no tendrá nada que ver con el trillado **«FIFA Soccer».**

A decir verdad, lo único que tendrán en común será que en ambos juegos estan presentes (y de forma imprescindible) objetos esféricos, ya que estamos hablando del primer **pinball** de **EA** para **PS-X**. Su nombre será **«Extreme Pinball»** y en él encontraréis 4 mesas diferentes realizadas con gráficos ultra-realistas. También habrá opción multiball con 5 bolas, buenas animaciones y una jugabilidad propia de las mesas recreativas.

La cita será en **Abril**, así que tenéis poco tiempo parta ir mentalizándoos.

«Toy Story», portátil en Junio

A Game Boy también le mola el cine

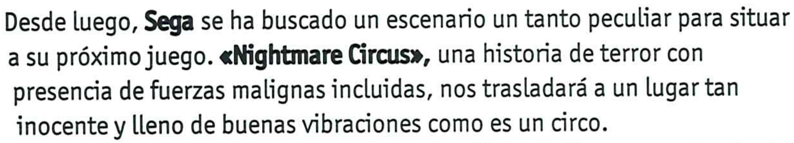
Con un ligero retraso frente a su hermana mayor, la portátil de **Nintendo** también recibirá en sus circuitos las aventuras del vaquero **Woody** y el astronauta **Buzz.**

Esto no ocurrirá hasta junio, pero si la calidad del juego sigue la misma línea marcada por las versiones de 16 bits, la espera será lo de menos.

La responsable de su distribución será la propia **Nintendo España.**



Un nuevo "beat´em up" para Mega Drive.



«NIGHTMARE CIRCUS», LA NUEVA PESADILLA DE SEGA.

Desde luego, **Sega** se ha buscado un escenario un tanto peculiar para situar a su próximo juego. **«Nightmare Circus»,** una historia de terror con presencia de fuerzas malignas incluidas, nos trasladará a un lugar tan inocente y lleno de buenas vibraciones como es un circo.

Todo empezará cuando un malvado asesino llamado **Jester** resucite desde las cenizas del infierno para aparecer en el fantasmagórico **Circo del Diablo** acompañado de sus perversos demonios. El único capaz de pararles los pies a esta cuadrilla infernal será un antiguo guerrero americano que se hace llamar **Raven**, dotado de unos misteriosos poderes mágicos y telequinésicos.



Un juego "de miedo" que promete buenos ratos de diversión para jugadores de corazón fuerte.

La fecha de su lanzamiento en **España** está aún por decidir.

Viaja a Japón con «Secret of Evermore»

¿QUIERES JUGAR YA CON NINTENDO 64»

Además de estar traducido al castellano, de lanzarse con una caja especial y de incluir un libro de pistas de 76 pgs., **«Secret of Evermore»** te ofrece la posibilidad de viajar a Japón a conocer **Nintendo 64.** Para ello basta con que pegues un adhesivo a una postal que se incluye en la caja y lo envíes al Club Nintendo. Entrarás en el sorteo de **un viaje a Japón para tres personas** y podrás ser **el primer español en jugar con una Nintendo 64.** ¡Tranquilo, hombre, que tienes de plazo hasta el 2 de Septiembre!

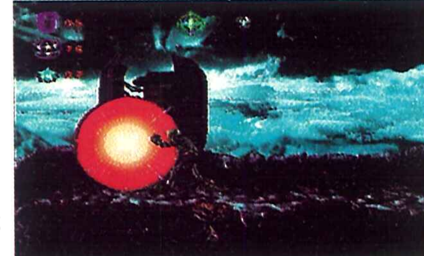


El "beat'em up" se renderiza.

«SKELETON WARRIORS» LLEGARÁ A SATURN EN JUNIO.

Capcom no para de asombrarnos. Cuando todavía no nos hemos repuesto de la agradable sorpresa que supone «Resident Evil», ya tenemos confirmada la salida de un nuevo título de esta compañía "japo-americana". Su nombre será **«Skeleton Warriors»** y adoptará la filosofía de los "beat'em up" clásicos, aunque con importantes mejoras a nivel gráfico. La más espectacular consistirá en la utilización masiva de renderizaciones y texturas para los personajes y decorados, aunque también contará con algunas fases de conducción que romperán un poco el desarrollo eminentemente arcade.

En principio está previsto que nos llegue para el mes de **junio** distribuido por **Virgin,** lo que nos permitirá tener todo el verano para gozar con esta maravilla.





Las rebajas del 96

LA QUINTA COLUMNA

Estamos de enhorabuena. Las compañías parecen haber entrado en razón y han decidido pensar por fin en los sufridos usuarios. Y si no me creéis, echadle un rápido vistazo a todo lo que está pasando.

Sega acaba de anunciar en Japón el lanzamiento de una nueva versión de Saturn, con las mismas características que la original, pero a mitad de precio. Se habla de importantes mejoras en la producción que les ha permitido abaratar costes. Por lo que se ve, la tecnología ha evolucionado tanto en un año, que ahora los componentes de la máquina valen la mitad y, casualmente, este gran avance tecnológico llega justo cuando las ventas de esta consola en Europa y USA empezaban a situarse por debajo de lo esperado... En Sega España ya han reaccionado ante tan agradable noticia bajando el precio del soporte hasta 49.900 pesetas.

Pero la cosa no queda ahí, porque Sony, contagiada del generoso espíritu de su rival, ya está planeando también una importante reducción en el precio final de PlayStation, para transformar así en menos de un año un producto de élite en una consola al alcance de todos. Por lo que parece, esta era su idea desde el principio...

No deja de resultar llamativo que esta rebajas se produzcan justo cuando se acerca Nintendo 64 y sus 250$, un precio que ahora casi va a resultar caro ante todas estas "liquidaciones".

Y es que Nintendo no quiso recurrir a tan peculiar estrategia de marketing, -la de rebajar los productos drásticamente unos meses después de su puesta a la venta-, y apostó por ofrecer desde el principio una consola asequible para todos. ¿Error? Ya veremos.

En fin, sólo espero que esta "guerra" acabe cuanto antes y los precios se estabilicen de una vez por todas. En cualquier caso, lo que está claro es que los futuros posibles compradores de las consolas de Nueva Generación están de enhorabuena y que con estas importantes rebajas el salto a los nuevos soportes empieza a ser viable de verdad.

Manuel del Campo

Japón se rindió ante la magia de «Virtua Fighter 3»

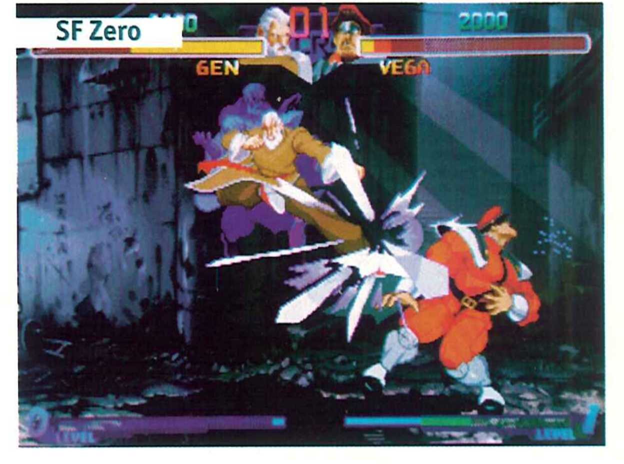
AOU 96 ¡Hagan juego, señores!

El AOU Show es una de las dos ferias arcade más importantes de Japón. Y, por tanto, del mundo. Algo que resulta muy fácil de comprobar echando un vistazo a los títulos que se presentan cada año. En esta ocasión, el elegido para la gloria ha sido «Virtua Fighter 3», aunque también desataron pasiones otros juegos firmados por Namco, Capcom, SNK, Taito o Konami. Una vez más, Tokyo ha sido un volcán de espectáculo y diversión.

Capcom



SF Zero



SF Zero

No podía ser de otra forma: Capcom apostó de nuevo por la lucha, aunque con dos títulos bien diferentes. Por un lado, **«Street Fighter Zero 2»**, -la segunda parte de esta nueva versión de la serie-, que presenta a cinco nuevos luchadores y algunas novedades en el desarrollo del juego, como los llamados "custom combos".

Por su parte, **«Star Gladiator»** es el primer juego de lucha poligonal de esta compañía. Su estética es muy similar a la de **«Toh Sin Den»** -también aquí los luchadores aparecen armados-, aunque el diseño de los personajes y escenarios le da un carácter claramente futurista.



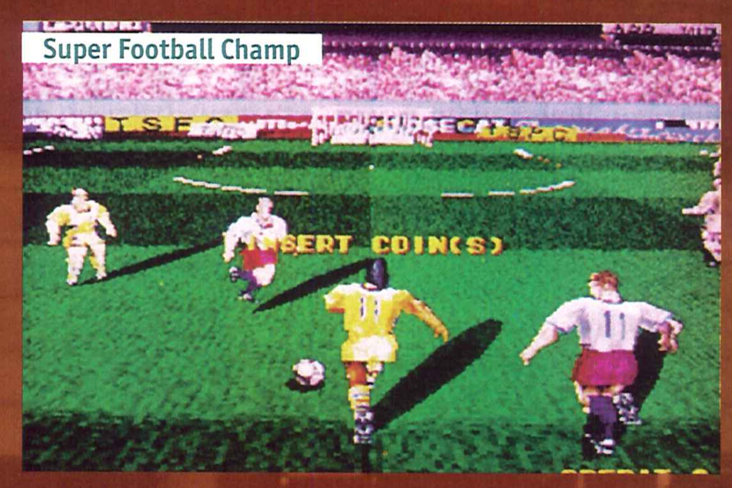
Star Gladiator

Taito

El stand de **Taito** fue, después de los de **Sega** y **Namco**, el más visitado. Y es que su oferta fue más que interesante, tanto por la calidad como por la variedad de los títulos presentados.

No faltó el casi inevitable **juego de lucha,** -aunque no es precisamente la especialidad de **Taito**-, bajo el nombre de **«Psychic Force»,** un torneo que se celebra sobre una forma cúbica suspendida en el aire y en el que los luchadores, además de los movimientos clásicos, pueden utilizar ataques "psíquicos" (de ahí su nombre). Por el estilo de sus combates, recuerda de lejos a las series de **«Dragon Ball»**.

Otros títulos de **Taito** fueron **«Ray Storm»**, un matamarcianos poligonal de notable calidad y **«Super Football Champ»**, un simulador de fútbol que sigue la línea poligonal de **«Virtua Striker»,** aunque con un repertorio de opciones más elaborado, tanto en su configuración como en el propio desarrollo del juego.



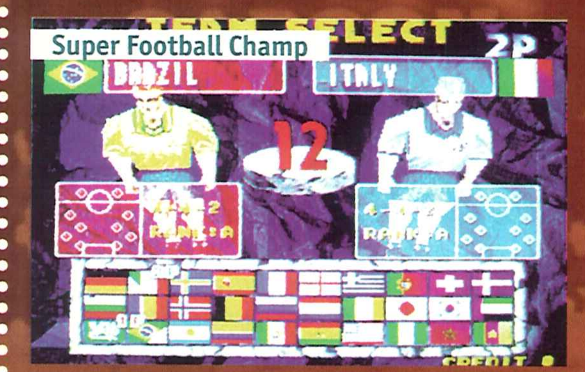
Super Football Champ

Este nuevo juego de fútbol de Taito sigue la estela marcada por el magnífico juego de Sega «Virtua Striker». Los polígonos empiezan a mandar también el en fútbol, aunque en esta ocasión los programadores también se han preocupado mucha de la jugabilidad.




Phsychic Force


Phsychic Force



Super Football Champ

Los stands más visitados en esta feria japonesa fueron el de Sega, el de Namco y el de Taito, cuya oferta era irresistible.

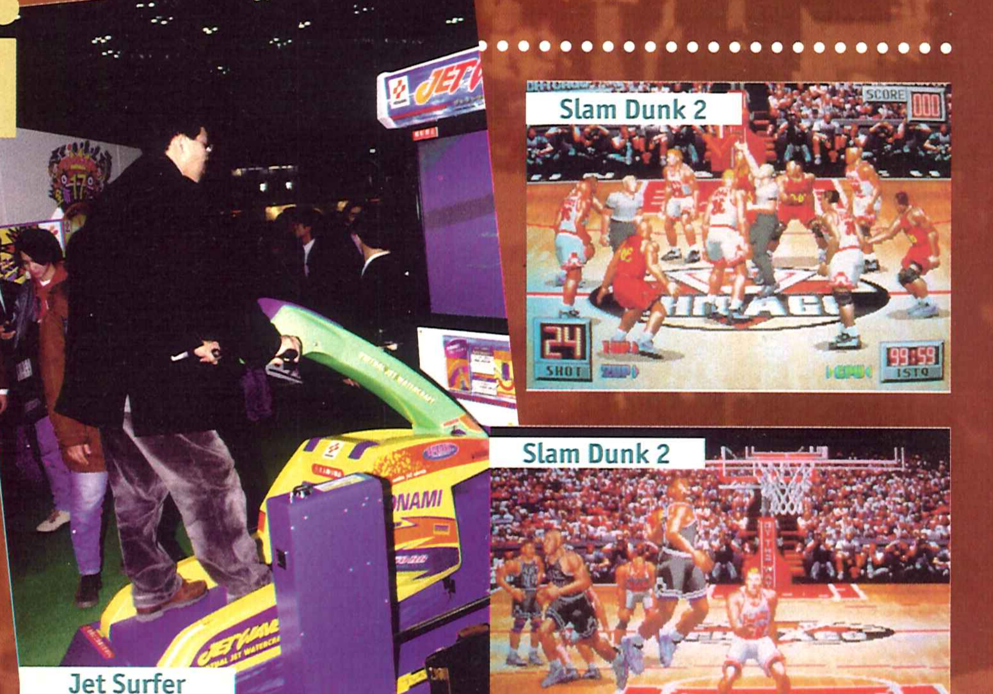


Ray Storm

Konami

La gran novedad de **Konami** fue el juego **«Jet Surfer»,** un simulador de moto acuática que presenta una espectacular cabina y que continúa la línea marcada por el apabullante **«Alpine Racer»** de **Namco.** El jugador tiene que realizar movimientos similares a los que se efectúan con este vehículo, lo que requiere un esfuerzo físico considerable. Se puede navegar por canales, ríos o mares, evitando todos los obstáculos que salen a tu paso.

Otros juegos presentados por Konami fueron **«Speed King», «Sexy Parodius», «Pazuro Dama»** y **«Slam Dunk 2»**



Jet Surfer

Slam Dunk 2

Slam Dunk 2

Namco Una oferta variada y de calidad

A pesar de tener que "convivir" con el gran éxito de la feria, «VF 3», Namco demostró encontrarse en buena forma, presentando un puñado de títulos de calidad para todos los géneros. Sólo les faltó contar con un auténtico bombazo, similar al de su rival.

Dunk Mania

Un juego de baloncesto que sigue la moda impuesta por compañías como **Sony** o **Konami**: jugadores poligonales, diferentes cámaras, y en definitiva, un cuidado aspecto técnico. El soporte elegido para este juego es el **System 11** y, por lo que parece, tendrá una rápida conversión para PlayStation.



Propcycle



Según el juicio de todos los presentes, este título fue reconocido como **el más original del show.** Y es que no es muy normal que un juego nos permita montarnos en una bicicleta, a la que por supuesto hay que mover pedaleando, mientras en pantalla se nos muestran unas impresionantes imágenes que nos "conducen" surcando los aires a través de cañones, ríos, montañas o túneles. Algo así como el deporte preferido de E.T. No faltó algún graciosillo de **Namco** que recomendó este juego para aquellas personas cuyo objetivo sea perder peso.

Tokyo War



Sin duda, la apuesta más firme de **Namco** y uno de los juegos más espectaculares del evento. **«Tokyo War»** presenta una mezcla entre **«Cyber Sled»** y **«Desert Tank»**, es decir, una batalla entre tanques de combate en un escenario limitado en el que el jugador puede optar entre el centro o la bahía de **Tokyo** para organizar su batalla particular. Una de sus características más destacables es que permite la participación simultánea de 4 jugadores, que pueden elegir entre uno de los dos ejércitos disponibles.





El aspecto gráfico que presenta **«Tokyo War»** es impresionante, gracias a la capacidad del **System 22** en el manejo de polígonos texturados a gran velocidad. Uno de los éxitos seguros para el 96



Alpine Surfer

Siguiendo con la moda de cabinas espectaculares, **Namco** presentó este "remake" de su exitoso **«Alpine Racer»**. Consiste en otro simulador de esquí, pero en la modalidad de snowboard, es decir, con tabla. Este juego cuenta con un par de recorridos más que su antecesor y dos modos de juego: "free run" y "gate trial". También se le ha añadido la posibilidad de ejecutar saltos.

Es otro juego basado en la placa **System 22.**



Victory Lap

Una de las grandes apuestas de **Namco** en esta feria. Se trata de la secuela de **«Ace Driver»**, el juego de **Fórmula 1** que pasó prácticamente desapercibido durante el pasado año y que ahora se presenta con nuevos elementos, como la inclusión de más circuitos o una nueva modalidad de campeonato. **Namco** también ha recurrido a su potente **System** 22 para desarrollar este juego.

SNK

La compañía de **Osaka** no se alejó de su línea habitual, y presentó a los nuevos personajes de la serie **«Art of Fighting»**. Es, sin embargo, la primera vez que **SNK** diseña a unos luchadores mediante la técnica de Captura de Imágenes. También se ha incluido una nueva modalidad de victoria llamada "Ultimate K.O.".

El resto de los juegos situados en este stand pertenecían a los "thrird parties" habituales, como **«Ninja Master´s»** de **ADK**, **«Over Top»**, un juego de coches de esta misma compañía, y dos juegos de **Saurus: «Shin o Ken»**, lucha clásica en 2-D y el juego de fútbol **«Foot Salu»**.



Art of Fighting



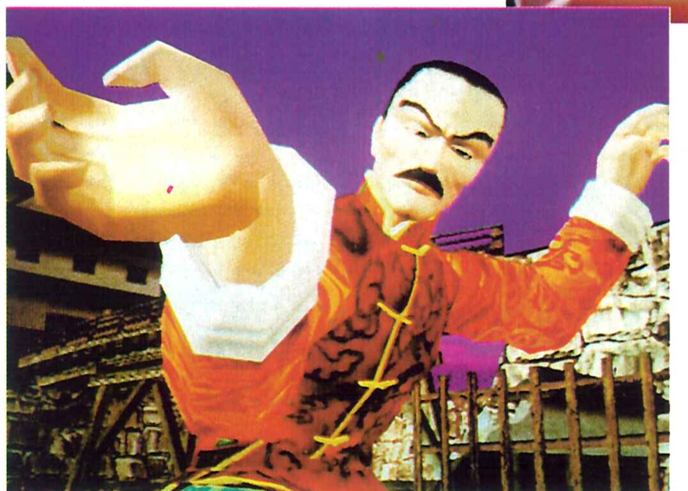
Sega

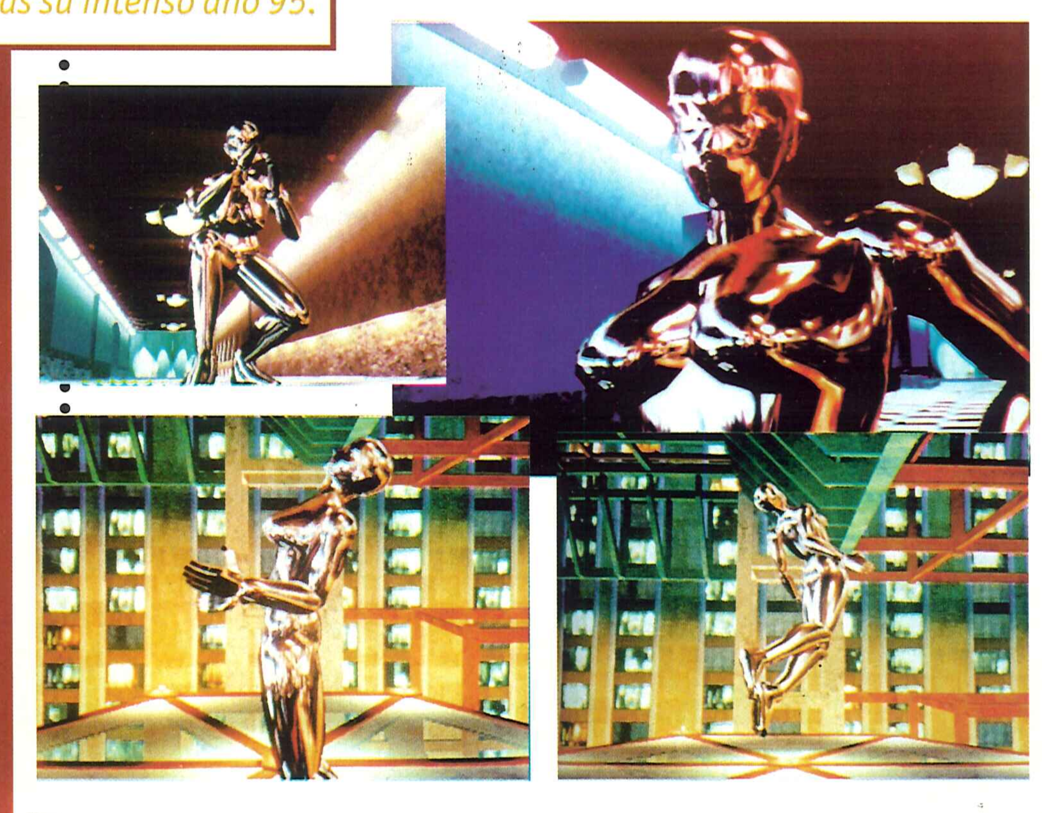
El juego con el que AM#2 marcará época

AM#2 recuperó su trono. Y lo hizo a lo grande, dándose el gustazo de presentar de una sola tacada sus dos productos más esperados: «Virtua Fighter 3» y la nueva placa en la que se apoya, el Model 3. Junto a ellos, también destacaron los simpáticos «Sonic Fighting» y «Virtua Fighter Kids» y las nuevas apuestas de los chicos de AM#3, algo más relajados tras su intenso año 95.

Virtua Fighter 3







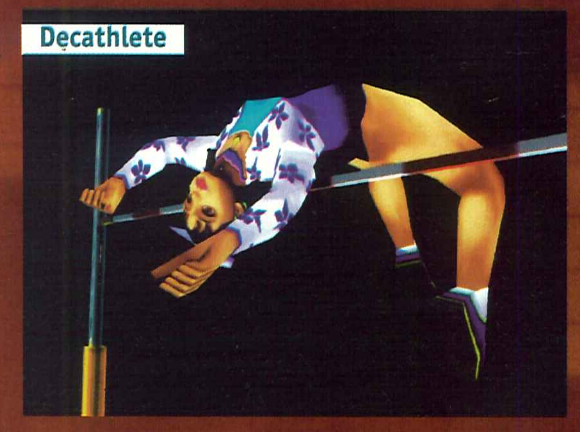
AM#2 colocó dos pantallas gigantes en las que se podía ver una "demo" con los luchadores de **«Virtua Fighter 3»** haciendo gala de sus más espectaculares habilidades. Pero para que la cosa no quedara tan fría, el segundo día de la feria **Sega** seleccionó a cuatro afortunados muchachos para que disfrutaran de una versión jugable del programa que, para sorpresa de todos, presentaba unas imágenes idénticas a las que mostraban las pantallas. Se trataba tan sólo de un combate entre **Dural** y **Jacky**, pero fue suficiente para convencer a todos los presentes de que **«Virtua Fighter 3»** es un reto a la realidad, un juego que volverá a marcar un antes y un después, como ya lo hizo la primera parte hace algunos años.

Las imágenes del juego son tan impresionantes que más de uno pensó que se trataba de una demostración en **Silicon Graphics.** Y es que el diseño de los luchadores ha sido increíblemente mejorado, suavizando todos los bordes y humanizando sus rostros. Ahora resulta verdaderamente difícil descubrir cualquier polígono en la pantalla. Pero es en las caras de los luchadores donde más empeño ha puesto **AM#2.** Los ojos muestran en todo momento el estado de ánimo del luchador, y las pupilas se mueven siguiendo los movimientos del rival. Otros detalles, como el movimiento de la boca, en la que se pueden distinguir los dientes, o la dilatación del torax al respirar, también ayudan a conseguir ese increíble efecto de humanización de los personajes.

Los decorados han sido igualmente retocados, ofreciendo ahora una sensación 3-D mucho más acusada.

«Virtua Fighter 3» será, sin duda, el juego más importante del año. **Sega** ha vuelto a conseguirlo.

AM#3: en un segundo plano


Decathlete


Gun Blade

Al contrario que en el **Jamma Show**, donde este departamento fue la estrella presentado su aclamado **«Manx TT»**, en esta ocasión se vieron eclipsados por sus compañeros de **AM#2**. De hecho, ni siquiera presentaron su nuevo juego de lucha, **«Last Bronx Bangaichi»**, para no coincidir con la apabullante presencia de sus colegas. Por eso, se decantó por dos títulos originales que también llamaron la atención. El primero, **«Gun Blade NY»**, es un juego de disparo similar a «Virtua Cop», con el que también coincide en la utilización de la placa **Model 2**, pero con la diferencia de que el protagonista se encuentra sobre un helicóptero sobrevolando las calles de **Nueva York.** Incluso un grupo de programadores se trasladó a esta ciudad para recoger con la mayor fidelidad posible su atmósfera. El juego contiene algunos detalles interesantes, como la "inteligencia artificial" de los enemigos, que son capaces de esquivar las balas, o el constante juego de cámaras, mucho más espectacular que en la serie **«Virtua Fighter»**. El otro programa tiene que ver con el año olímpico. Su nombre es **«Decathlete»** y descansa sobre la placa **ST-V** de **Sega**, la que permite fáciles conversiones para **Saturn**.

Se trata de un juego basado en un clásico en el que, como viene siendo habitual en los juegos de atletismo, los jugadores deberán hacer gala de su rapidez a la hora de pulsar los botones.

Model 3: la súper placa

Debajo de las dos grandes pantallas en las que se proyectaban las imágenes de **«Virtua Fighter 3»** se podía ver otra más pequeña que mostraba las características técnicas del nuevo soporte de **Sega**, el **Model 3**, realizado en colaboración con la compañía **Loocked Martin** responsable de gran parte de los simuladores militares norteamericanos. De ese lugar salía un cable que todo el mundo supuso iría conectado a esta nueva placa, pero nadie tuvo la oportunidad de verla: estaba guardada con el máximo secreto.

«VF 3» es el primer juego en aterrizar en este soporte, aunque parece que aún no esta finalizado y su desarrollo tardará aún unos meses más. De momento, conozcamos las especificaciones de este hardware, que como veis, son para asustarse:

Gráficos

1 millón de polígonos por segundo.
60 millones de pixels por segundo (rendered)
16 millones de colores texturados.
Efecto "Trilinear Interpolation Micro Texture" (zooms sin que la imagen se pixele)

Shading

Gouraud Shading
Mezcla de sombreados planos y texturados.
"Texture&Edge Multi Layered Anti Aliasing (las imágenes permanecen intactas, sin vibraciones, ante cualquier tipo de scaling).
Todo tipo de efectos de luz.

CPU

Power PC 603e.
Resolución: 469x384-640x480.
Efectos de niebla. 32 niveles de translucidez.

Sonido

CPU 68 EC 000.
Radio de sampleado 44.1 Khz.
16 bit 64 voces 4 canales.
Midi Interface.

Tras simuladores de coches y juegos de lucha...

LA AVENTURA INUNDARÁ LOS CIRCUITOS DE LOS NUEVOS SOPORTES

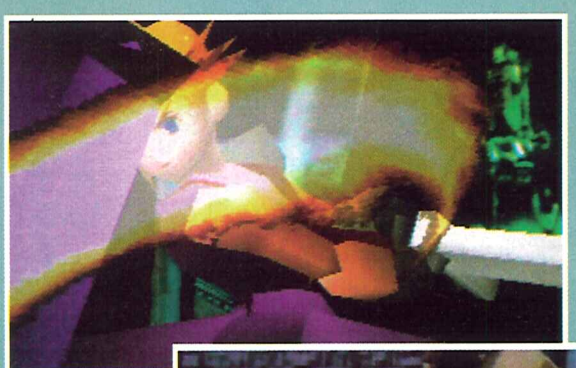
Los juegos de rol preparan su particular invasión de las máquinas de Sony y Sega. Serán programas de ilimitada calidad que combinarán el irresistible encanto de estas aventuras con los más espectaculares avances tecnológicos. He aquí dos excelentes muestras de ello, «Final fantasy VII» y «Dark Saviour»

FINAL FANTASY VII

SQUARE
PLAYSTATION

EL ROL ENTRA EN LA TERCERA DIMENSIÓN

«Final Fantasy VII» inaugurará un nuevo concepto en los juegos de rol, en el que será tan importante el desarrollo del juego como la propia realización técnica.







Los personajes de «Final Fantasy VII» tendrán apariencia tridimensional, un diseño poligonal y en ellos se aplicarán texturas y sombreados Gouraud. Tras todos estos tecnicismos, se esconden los resultados que podéis ver en estas pantallas.

Fue a principios de este año cuando **Square** anunció su alejamiento del proyecto **Nintendo 64** y su implicación directa en el desarrollo de juegos para **PlayStation.** Y qué mejor prueba de tal decisión que lanzar a finales de año el juego **«Final Fantasy VII»**, -uno de los **RPG´s**, más esperados del momento-, directamente en la máquina de **Sony**.

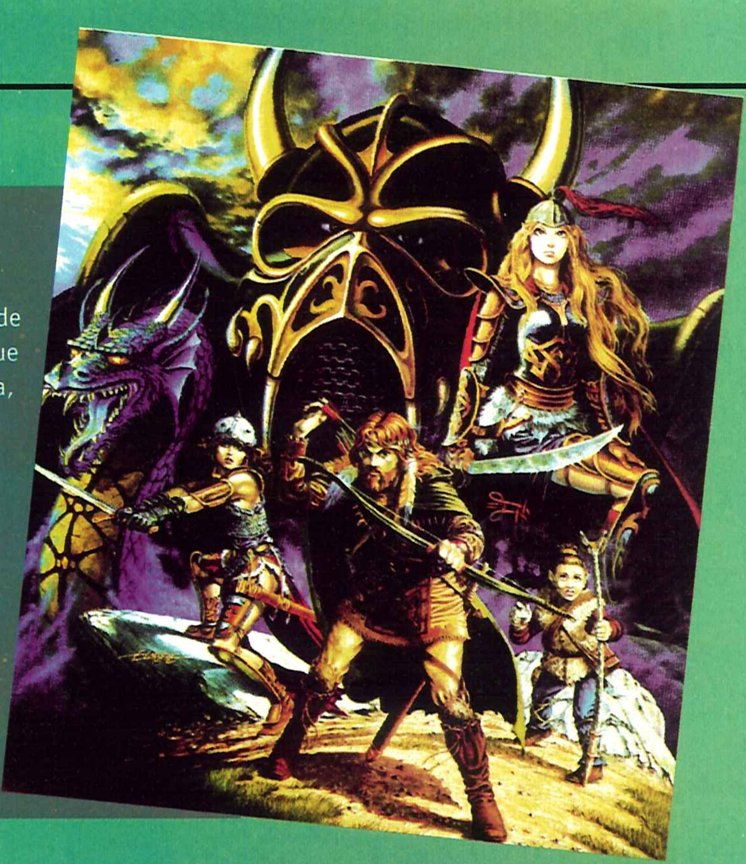
Dejando a un lado factores ajenos al juego en sí, parece confirmado que la séptima entrega de la serie **no supondrá una ruptura total con sus antecesoras,** aunque se aprovechará de las enormes posibilidades que los 32 bits ofrecen para mostrar unos **personajes 3D** dotados de

EL ROL QUE NOS VIENE EN SATURN Y PS-X.

Ha sido un género al que le ha costado entrar en estos soportes, pero a partir de ahora eso se ha acabado. Ambos formatos contarán en breve con un catálogo que hará "babear" al más exigente de los aventureros. Y si dudáis de nuestra palabra, aquí tenéis una extensa lista con todos los títulos que se nos avecinan.

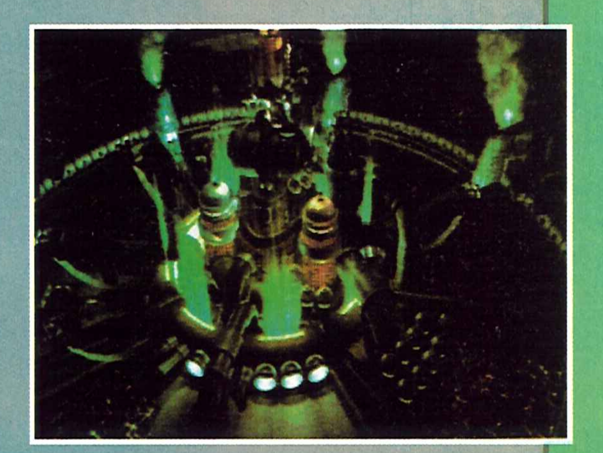
SEGASATURN
Legend of Thor (Sega).
Shining Wisdom (Sega).
Mystaria (Sega).
Dark Savior (Climax).
Dragon Force (Working Desings).
Guardian Heroes (Sega).
Magic Knight Rayeart (Working Desings).
Romance IV of The Three Kingdoms (Koei).

PLAYSTATION
Poporocrois (Sony).
Vanished Powers (Ocean).
Beyond The Beyond (Sony).
Arc The Lad (Sony).
Final Fantasy VII (Square).
Warhammer (Midscape).





Ya hay quien afirma que la versión de «Final Fantasy VII» para PlayStation será el mejor juego de rol de todos los tiempos.







sombreados Gouraud, texturas y diseño poligonal al más puro estilo **«Toshinden».**

Se mantendrán, por tanto, los combates por turnos - ahora en un entorno 3D generado en tiempo real- y el mismo sistema de menús que pudimos ver en los 16 bits, pero se introducirán **diferentes ángulos de cámara** que permitirán "meterse en el pellejo" de cualquiera de los 3 héroes que conformarán el grupo protagonista. Al igual que en otras ocasiones, el jugador deberá estar rápido a la hora de tomar decisiones, ya que habrá un límite de tiempo,que en caso de sobrepasarlo, **permitirá actuar al enemigo.**

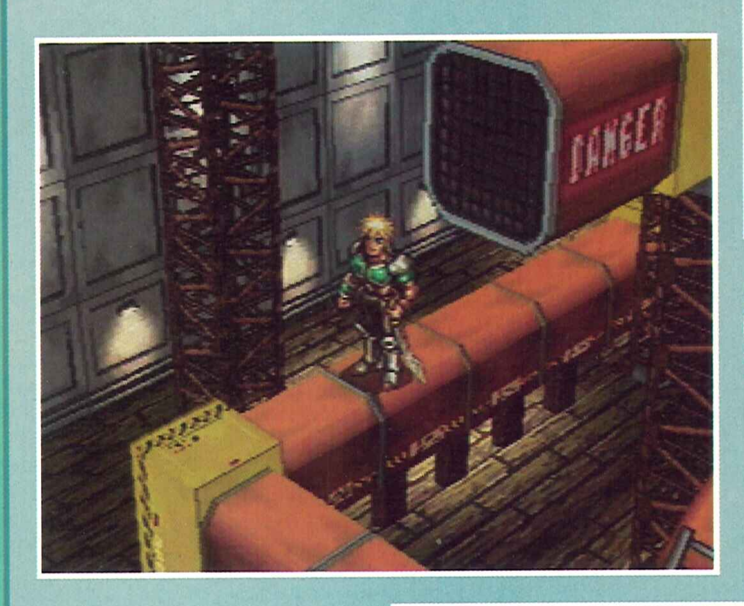
Estos valerosos personajes se desplazarán por un mundo fantástico en el que se mezclarán secuencias generadas por ordenador con otras 3D en tiempo real dotando al juego de u**n aspecto realista nunca antes visto en un RPG.** Tal despliegue de medios supondrá la necesidad de utilizar **2 CD-ROM's** para contener todo el juego y planteará un problema a la hora de guardar las partidas ya que las actuales **Memory Cards** no tienen capacidad para almacenar tanta información. La solución aportada por **Sony** a este problema podría estar en el uso de 2 tarjetas simultáneas o en la creación de un nuevo tipo de soporte de almacenaje.

Con todo esto, no es de extrañar que muchos hayan afirmado que **"Final Fantasy VII"** va a ser **el mejor juego de rol de todos los tiempos.** Después de ver las imágenes que acompañan a este reportaje, nosotros empezamos a estar de acuerdo con ellos.

DARK SAVIOUR

CLIMAX
SEGASATURN

AVENTURAS MEDIEVALES CON SABOR AÑEJO



En este juego disfrutaremos de una divertida mezcla de aventuras, puzzle y plataformas. Envueltos en un espectacular entorno 3-D, exploraremos con Ryu Ya lugares fantásticos en los que habrá que demostrar tanta astucia como habilidad.

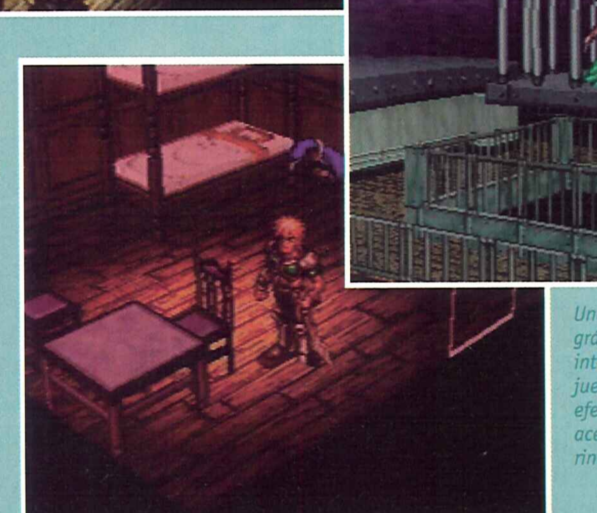
Los más viejos del lugar recordaréis juegos tan míticos como **«Knight Lore»** o **«Alien 8»**, de **Ultimate,** para el no menos histórico **Spectrum.** Pues los que hayan tenido el privilegio de vivir aquellos tiempos, se podrán hacer una idea -aproximada, claro-, de lo último en lo que está trabajando la compañía **Climax** para **SegaSaturn.**

En **«Dark Saviour»** se combinarán la aventura, los puzzles y las plataformas sobre una perspectiva isométrica, arropado todo ello con **un despliegue gráfico de los que hacen época.**

A pesar de estar tan sólo al 45% de su desarrollo, el juego ya nos ha enseñado sus premisas básicas. En él controlaremos a **Ryu Ya**, un caballero vestido al estilo medieval que forma parte de una especie de comando especial de lucha contra el crimen, Su líder ha escapado de la cárcel, y ahora, **Ryu Ya** debe dar con él.

En **«Dark Saviour»** os esperan innumerables lugares que explorar: barcos, castillos, ciudades antiguas, fábricas abandonadas... escenarios todos ellos que os asombrarán por la nitidez de su resolución y por la desbordante imaginación de la que harán gala.

Tranquilos, que aún falta bastante para que esta auténtica maravilla llegue a nuestro país.



Uno de los detalles gráficos más interesantes de este juego es que podremos efectuar zooms que nos acerquen a cualquier rincón de la pantalla.

actua SOCCER

PlayStation









"Actua Soccer es el juego de fútbol más dinámico y emocionante del mercado."

"El mejor juego de fútbol de 32 bits, por la calidad de sus gráficos y por su jugabilidad."

"Ahora con Actua Soccer hay fútbol todas las tardes."

"Es tan real que te absorbe y sólo puedes pensar en los goles."

"Los jugadores se mueven igual que los de verdad. La única diferencia es que son más rápidos."

Acción revolucionaria. El movimiento de los mejores futbolistas del mundo, capturado en tiempo real. Es igual que ver un partido en televisión, pero eligiendo y controlando a los equipos. Y decidiendo su juego. 44 equipos para elegir. Edita tus propias tácticas. Copas, torneos y ligas. Atmósfera real. Juego absorbente. Fútbol de verdad.



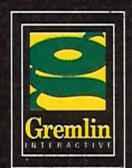
Featuring











No hay nada virtual en actua

La versión de este juego es distribuida por Sony Computer Entertainment, una división de Sony Electronic Publishing Spain S.A.
C/ Hernández de Tejada, 3. 28027 MADRID

Ridge Racer REVOLUTION

Hablar de «Ridge Racer» es hablar del placer de la velocidad, del espectáculo en su máxima expresión. Con la primera entrega Namco cambió el concepto de los simuladores de coches y ahora, con esta segunda parte, pretende montar una auténtica revolución.

A muchos la espera se nos estaba haciendo un poco larga, pues no veíamos que llegara el momento de poder disfrutar de un título que lleva ya varios meses deleitando a los jugadores nipones. Pero por fin, **Sony** nos ha confirmado que **«Ridge Racer Revolution»** estará a partir del próximo mes disponible en nuestro país, y seguro que colmará las ansias de velocidad que empezaban a surgir nuevamente entre los usuarios de **PlayStation**.

Y es que **Namco** se ha hecho de rogar un poquito más de lo deseable, porque mientras los usuarios de **PlayStation** esperábamos como agua de Mayo la llegada de esta secuela de su título insignia, en los salones se nos ponían los dientes largos viendo los sensacionales **«Ridge Racer 2»** y **«Rave Racer»**, que nos hacía presagiar lo mejor.

Efectivamente, así ha sido y **Namco** ha recogido elementos de estas dos recreativas para incluirlos en esta segunda parte doméstica, que volverá a dejarnos a todos con la boca abierta.

De este modo, podremos disfrutar de nuevos circuitos, de espectaculares decorados, -que jugarán de forma más acusada con la noche y el día-, así como de una nueva pantalla de juego que incluirá un espejo retrovisor que nos permitirá ver a los pobres diablos que vamos dejando a nuestras espaldas.

Y si esto os parece poco, esperad a ver las nuevas mejoras en la conducción: derrapes, contra-volantes, saltos de varios metros, efecto de "rebufo"... todo ello retocado y mejorado con respecto a la primera parte.

Namco se ha propuesto hacer frente a la dura competencia que ha surgido en este género. Y es que la cosa se ha puesto difícil desde que **Sega** elevó el listón con su **«Sega Rally»**. ¿Habrá conseguido su objetivo? La respuesta, en el próximo número.



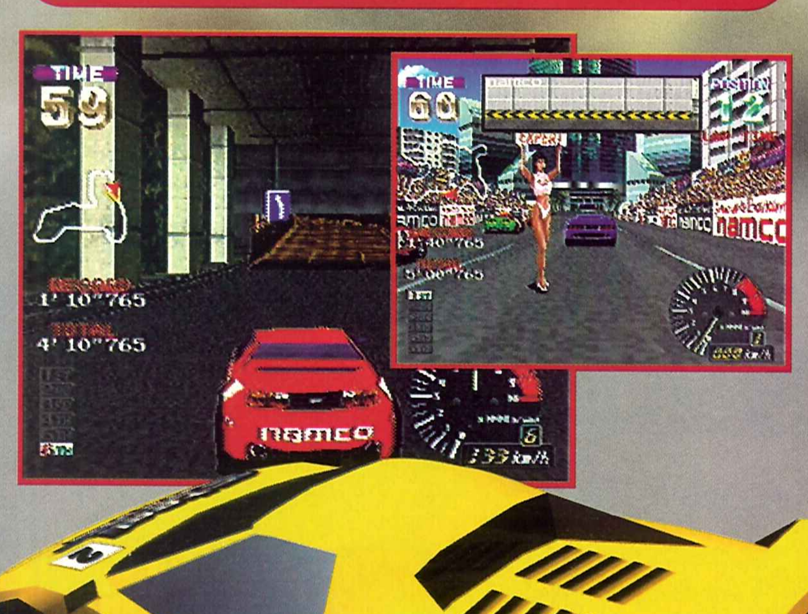
Las mejoras que incorporará este nuevo «Ridge Racer» se plasmarán principalmente en su jugabilidad, aunque también habrá novedades a nivel gráfico.

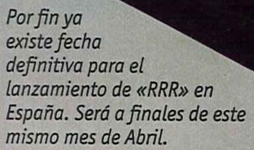
Con él llegó el escándalo



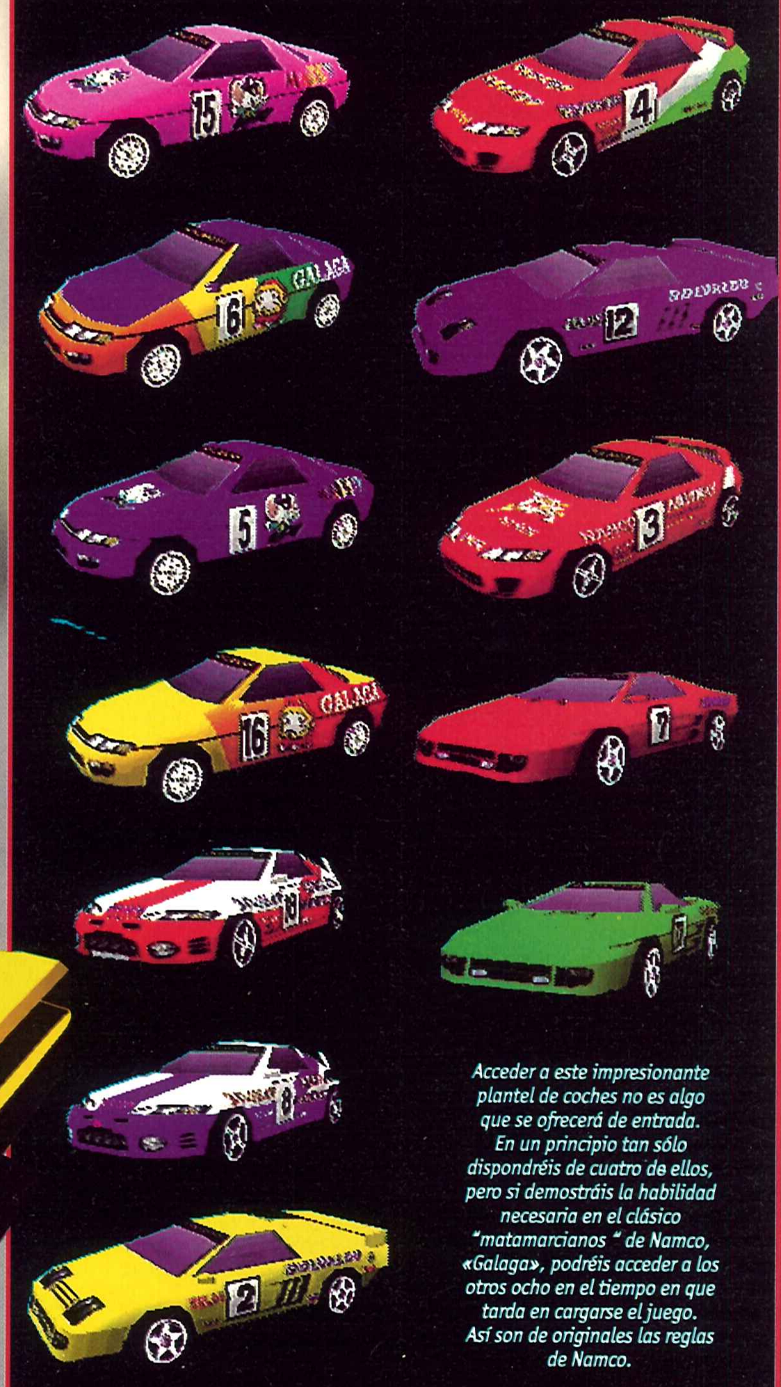


De «Ridge Racer» a «Ridge Racer Revolution».
Para que os vayáis haciendo una idea de las novedades que presentará esta segunda parte, aquí os mostramos a ambos juegos frente a frente. A primera vista las principales diferencias entre la primera entrega (izquierda) y la segunda (derecha), se encuentran en la inclusión de un espejo retrovisor y la modificación de la situación de los marcadores.

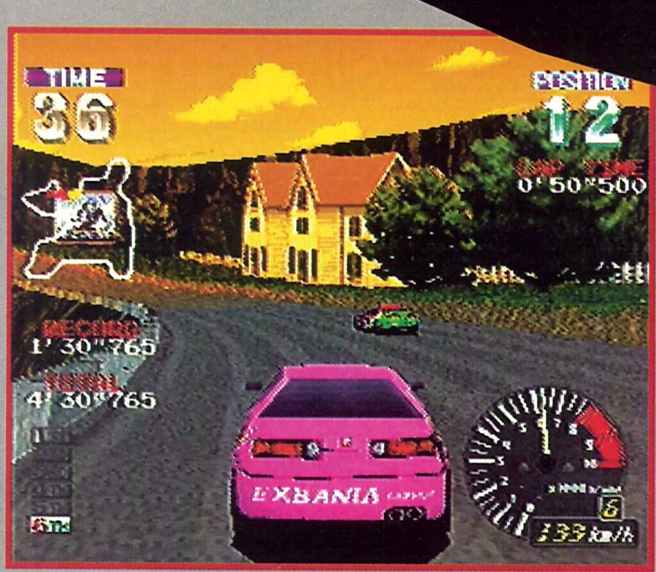




Por fin ya existe fecha definitiva para el lanzamiento de «RRR» en España. Será a finales de este mismo mes de Abril.



Acceder a este impresionante plantel de coches no es algo que se ofrecerá de entrada. En un principio tan sólo dispondréis de cuatro de ellos, pero si demostráis la habilidad necesaria en el clásico "matamarcianos" de Namco, «Galaga», podréis acceder a los otros ocho en el tiempo en que tarda en cargarse el juego. Así son de originales las reglas de Namco.









Estos son los nuevos circuitos sobre los que transcurrirán nuestras carreras, aunque quizá habría que decir "el nuevo circuito", ya que en realidad se trata de el mismo al que se le añaden nuevos tramos, al igual que sucedía en la primera parte. Claro, que con truco de por medio, a lo mejor puede cambiar radicalmente la cosa...

Desde PlayStation, con amor

WipEout

El trabajo de Psygnosis de versionar sus títulos punteros de PlayStation a SegaSaturn, ya ha dado su primer fruto: «WipeOut», un sorprendente juego de velocidad que presentará un nivel de calidad idéntico al mostrado hace algunos meses en la maquina de Sony.

Las declaraciones efectuadas meses atrás por **Tom Kalinske,** -presidente de **Sega of America**-, afirmando que **Saturn** tendría el 95 % de los juegos que apareciesen para **PlayStation,** sorprendieron a todos cuantos las escuchamos. Extraño, aunque cabía dentro de lo posible...

Pero lo que nadie podía imaginarse por aquel entonces era que en ese amplio porcentaje pudieran llegar a incluirse títulos tan emblemáticos para su máximo rival como el compacto que hoy nos ocupa, **«WipeOut».**

El tiempo, -ese juez inapelable-, le ha dado la razón al señor **Kalinske** y el juego de velocidad más aplaudido por la crítica mundial, ya tiene fecha de lanzamiento en versión **Saturn:** el próximo mes de **Mayo.**

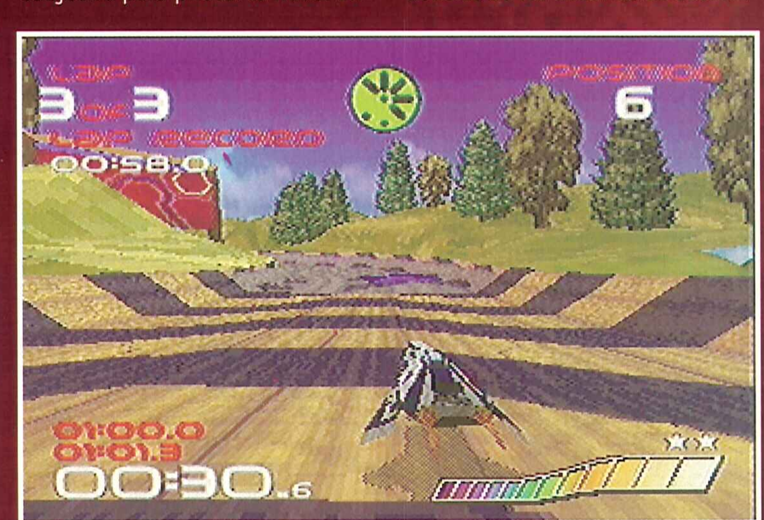
¿Y por qué tanta espectación? ¿qué tiene **«WipeOut»** para hacerlo tan "apetitoso"? La respuesta a estas preguntas está bien clara para los conocedores de la versión de **PS-X.** Para aquellos que no hayáis tenido aún la oportunidad de disfrutarlo, bastará con deciros tan sólo una cosa: en este juego, la simulación de la velocidad alcanza su máxima expresión.

Con una ambientación futurista, con unos circuitos absolutamente electrizantes y con ocho vehículos participantes que huyen de las limitaciones impuestas por las ruedas, **«WipeOut»** supone un apasionante reto para los corredores más experimentados.

Acostumbrados a los derrapes tradicionales de los coches, los deslizamientos "flotantes" de estas vertiginosas naves (dotadas de sistemas anti-gravedad que las hace suspenderse a unos centímetros del suelo) conseguirán haceros un auténtico nudo en el estómago, sensación que se reforzará enormemente si elegís la vista subjetiva para pilotar la nave. En esta posición y gracias a una realización gráfica sobresaliente,el vértigo os envolverá por completo, obligándoos a poner vuestros cinco sentidos en el pilotaje de las naves.

Pero no queremos adelantar acontecimientos. Si queréis saberlo todo acerca de este sensacional simulador, no os perdáis el próximo número. En él os hablaremos de cómo ha quedado definitivamente esta esperada versión que pronto, muy pronto, hará -también- las delicias de los usuarios de Saturn.





Por lo que hemos podido ver, la versión de SegaSaturn ha quedado prácticamente idéntica a la original de PlayStation.

Los circuitos

Ocho circuitos repartidos por todo el planeta pondrán a prueba los nervios de los intrépidos pilotos que se atrevan con «WipeOut». Aquí podéis ver algunas imágenes de los recorridos más espectaculares.



ARRIDOS IV: *Situada en EEUU, esta pista os invitará a recorrer a toda velocidad unos peligrosos cañones de rocas. Curvas y contracurvas os complicarán la vida más de lo necesario.*



KARBONIS: *Será una de las pistas más cortas, pero sus complicados cambios de rasante os obligarán a agarrar con fuerza los controles de la nave. Nada de mirar el paisaje u os chocaréis contra los árboles.*



KORODERA: *Enclavado en la zona más industrial de Rusia, este circuito os hará probar los saltos más increíbles que hayáis visto. Tomad mucho impulso antes u os caeréis al vacío.*



SILVERSTREAM: *El suelo de esta pista está realizado con cristal artificial, por lo que la sensación de deslizamiento será total. Las curvas a toda velocidad os mandarán contra los límites, así que ¡a frenar tocan!*

La gran conversión realizada por los chicos de Psygnosis permitirá a los usuarios de Saturn disponer de uno de los juegos más "veloces" de cuantos se pueden ver en una consola.

El juego os permitirá optar entre dos vistas: una desde la que se ve la parte posterior de la nave y otra desde su interior, mucho más realista y divertida.



Pasaporte hacia Atlanta

1996 OLYMPICS SPORTS

THQ se ha propuesto adelantar los próximos J.J.O.O de Atlanta de Agosto a Mayo, fecha en la que lanzará para Super Nintendo, Mega Drive y Game Boy el que será el primer representante de una avalancha olímpica que ha de llegar en los próximos meses.

Los **Juegos Olímpicos de Atlanta** cada día están más próximos. Y con ellos, por supuesto, se nos acerca una auténtica avalancha de simuladores que no dejarán pasar esta excelente oportunidad de hacernos vibrar en nuestras consolas con **todo tipo de pruebas deportivas.**

Este año, el primero en llegar a la meta será una producción de **THQ**, bajo el nombre de **«1996 Olympics Sports»**, que aterrizará muy pronto en **Super Nintendo, Mega Drive** y **Game Boy.**

Como sabréis, **THQ** no es precisamente ninguna novata en esto de los simuladores deportivos, ya que en los últimos años ha sido la encargada de realizar las versiones portátiles de muchos éxitos de **Electronic Arts**, como **«FIFA Soccer»**, **«NHL Hockey»** o **«NBA Live»**.

Esta primera olimpiada "electrónica" del 96 apostará por un desarrollo idéntico al de los míticos títulos del género como **«Track & Field»** u **«Olympic Gold»**, es decir, que nos ofrecerá una sucesión de pruebas -sobre todo atléticas- en las que el jugador deberá demostrar **la buena forma física de sus dedos,** ya que en la mayoría de los casos el éxito dependerá de la rapidez con que seamos capaces de pulsar los correspondientes botones del pad de control.

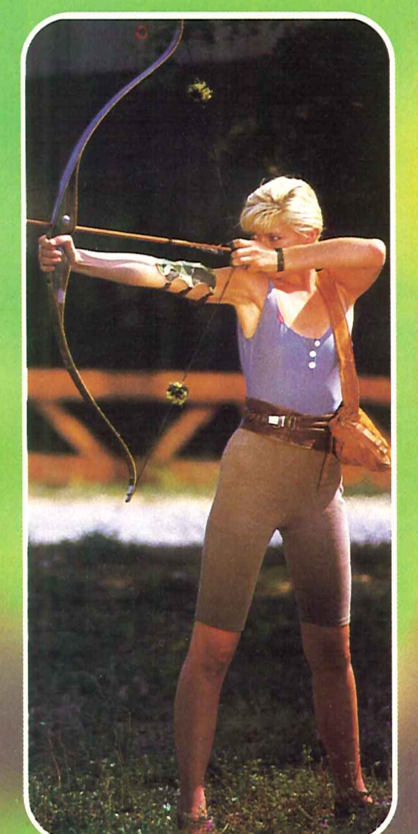
El programa contará con al menos **diez pruebas diferentes,** aunque este dato aún no está confirmado definitivamente y es posible que se incluya alguna modalidad más, especialmente en las versiones para las 16 bits..

Así pues, ya lo sabéis. Si queréis estar en plena forma para cuando comiencen las **Olimpiadas Consoleras,** ya podéis ir poniendo a punto vuestras facultades como atletas del pad.

El primero, pero no el único.

THQ se ha adelantado al resto de compañías pero, por supuesto, este **«1996 Olympic Sports»** no será el único simulador olímpico que llegará en los próximos meses a nuestras consolas. De momento ya nos han llegado rumores de dos títulos: una nueva versión del clásico **«Track Field»** de **Konami** -aunque aún no tiene nombre definitivo-, del que se sabe que visitará los formatos tanto de 16 como de 32 bit, y, por otro lado, la todopoderosa **Virgin** también tiene preparada otra sorpresa bajo el nombre de **«3 Decathlon»** que irá a parar directamente a los circuitos de **PlayStation.** Pero puede que esto tan sólo sea el principio...

MEGA DRIVE









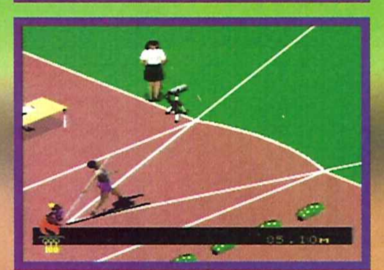
Super Nintendo, Mega Drive y Game Boy serán las primeras "sedes" de los próximos Juegos Olímpicos de Atlanta ´96

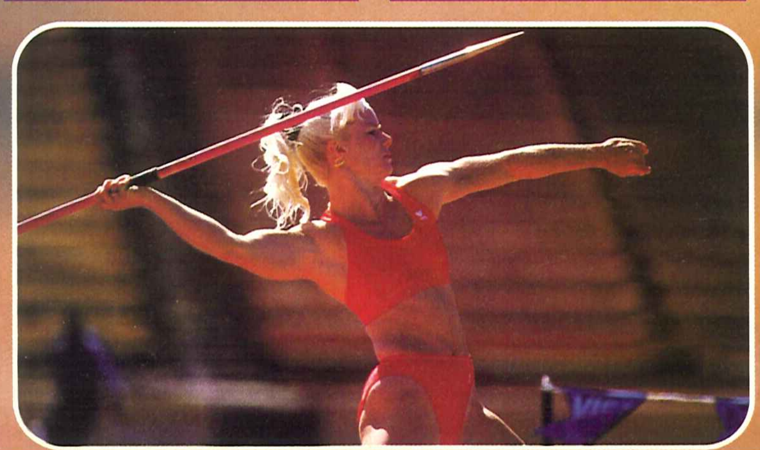
SUPER NINTENDO

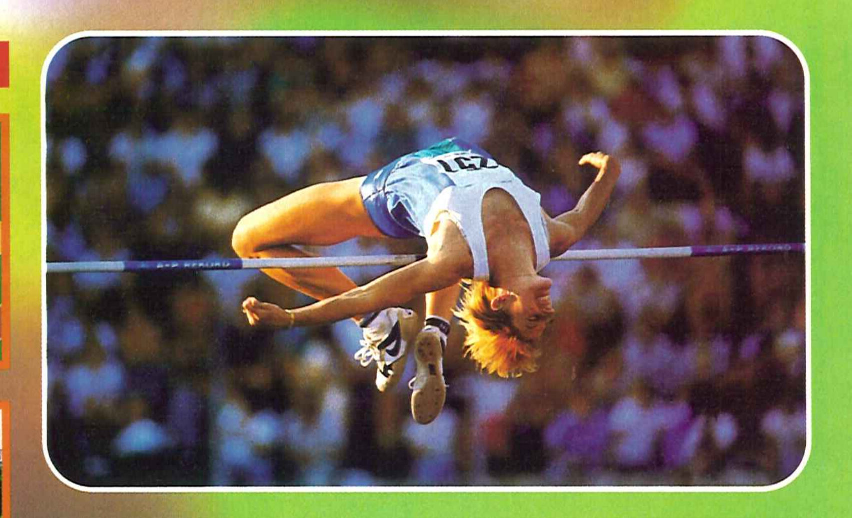










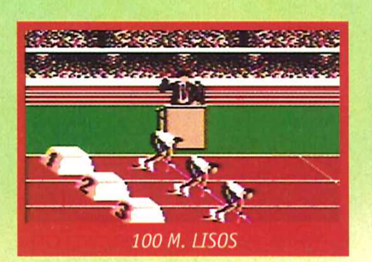


Las diez pruebas

De momento tan sólo hemos podido ver el juego finalizado en su versión para Game Boy, pero de ella hemos podido obtener las pantallas correspondientes a cada una de las diez pruebas de las que, en principio, constarán también las versiones para las 16 bits.



TIRO CON ARCO



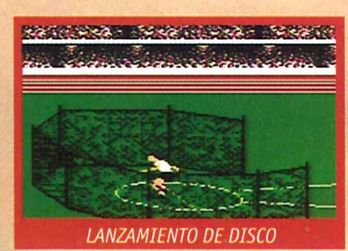
100 M. LISOS



SALTO CON PÉRTIGA



TIRO AL PLATO



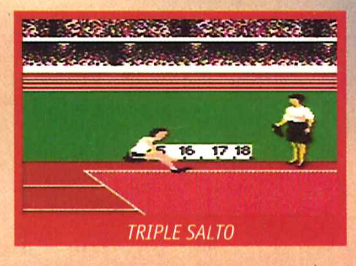
LANZAMIENTO DE DISCO



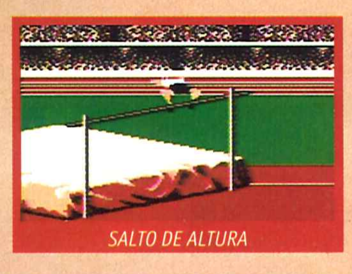
SALTO DE LONGITUD



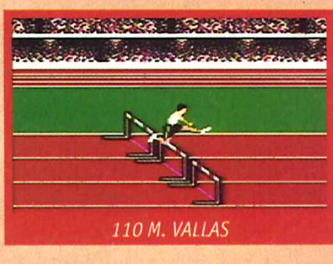
LANZAMIENTO DE JABALINA



TRIPLE SALTO



SALTO DE ALTURA



110 M. VALLAS

La más grande aventura espacial llega hasta PlayStation

WING COMMANDER III

La saga «Wing Commander» es mucho más que un juego, es todo un mito que comenzó su andadura en PC hace más de 6 años y de cuyas entregas se han vendido millones de copias en todo el mundo. Ahora, Origin ha decidido traer esta tercera parte, -la de más éxito y prestigio-, hasta los circuitos de PlayStation.

La serie "Commander" fue una de las pioneras en abordar un género que ahora conocemos como **"aventuras interactivas"**. El primer **«Wing Commander»**, lanzado en 1990, supuso toda una revolución al englobar en un mismo programa una elaborada aventura espacial, -con un guión digno de cualquier film de Hollywood-, salpicada con diversas fases de simulador de combate y otras con un marcado componente estratégico. En otras palabras, **una película de ciencia ficción** -por aquel entonces, a base de dibujos-, en la que el jugador adoptaba el rol del protagonista.

Después de varias entregas, el artífice de esta saga, **Chris Roberts,** decidió dar el salto cualitativo en **«Wing Commander III»** sustituyendo aquellos entrañables dibujos por imágenes reales en vídeo y gráficos generados por ordenador, y completando una auténtica película de más de tres horas en la que incluso participaban **famosos actores de Hollywood.** Pues es precisamente esta tercera entrega la que **Origin** nos traslada ahora hasta **PlayStation.** Y os aseguramos que supondrá todo un hallazgo para aquellas mentes ansiosas de nuevas experiencias.

Porque la propuesta del señor **Chris Roberts** nos sumerge en una película en la que podremos cambiar el curso de los acontecimientos charlando con los personajes, recorriendo los numerosos escenarios y participando en los combates especiales a bordo de nuestra nave.

Eso, sin contar las mil y una sorpresas que nos tienen preparadas los chicos de **Origin** y que han ayudado a convertir a este programa en uno de los más admirados de todos los tiempos. Muy pronto, en una **PlayStation** cercana a ti.













ASI SE FORJA UNA LEYENDA

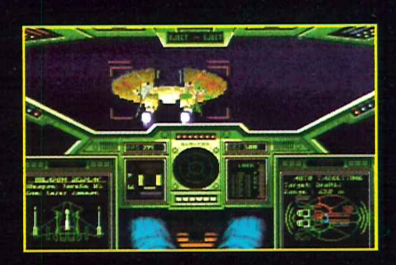
La saga "Wing Commander» es un auténtico mito entre los usuarios de ordenador. Aunque acaba de ser lanzada en PC la cuarta parte, en realidad se han realizado ya ocho juegos bajo este título durante los últimos seis años. Aquí tenéis la lista completa de todos ellos, que os ayudarán a comprender mejor lo que este título significa en el mundo de los videojuegos.

«WING COMMANDER» (1990). Primera entrega de la serie, donde comienzan las disputas entre la Confederación y los Kilrathi. Un programa que revolucionó los esquemas del videojuego.

«WING COMMANDER: THE SECRET MISSIONS I Y II» (1990-91) Nuevas misiones y nuevos escenarios para el juego original. Un brillante recurso para alargar la vida del juego.

«WING COMMANDER II: VENGANCE OF THE KILRATHI» (1991) Muy similar a la primera parte, aunque con algunas innovaciones técnicas. El argumento se complica, con espías y traiciones de por medio.

«PRIVATEER» (1993) Como novedad, el jugador puede adoptar diferentes roles: un pirata, un comerciante y un mercenario.









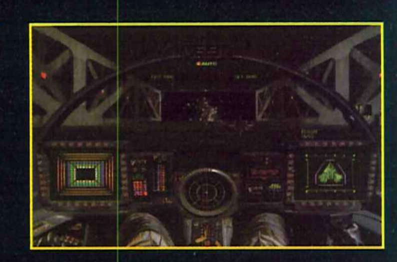
«WING COMMANDER ACADEMY» (1993): Un curioso lanzamiento para el aprendizaje de las técnicas y tácticas del juego. Se podían escoger misiones específicas y realizar todo tipo de entrenamientos.

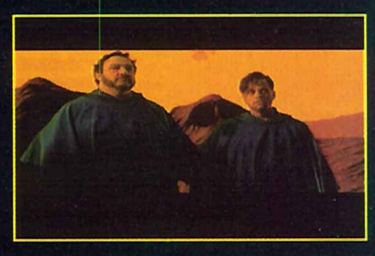
«WING COMMANDER ARMADA» (1994): Se amplían las posibilidades, pudiendo ahora pilotar las naves Kilrathi, viendo la guerra desde otro punto de vista, además de poder construir nuestras propias misiones.

«WING COMMANDER III: THE HEART OF THE TIGER» (1994): La auténtica revolución. Llegan las imágenes de vídeo, los CD´s combinados, los gráficos por ordenador y las estrellas de Hollywood. Este es el que veremos en PlayStation. Y en 4 CD´s.

«WING COMMANDER IV: THE PRICE OF FREEDOM» (1996) Los Kilrathi desaparecen, pero llega una guerra civil. La evolución continúa, tanto técnica como argumentalmente.

Además de todos estos lanzamientos para PC. también se han realizado algunas conversiones para otros formatos como 3DO y Super Nintendo. Por cierto, que ya se habla de una película (de verdad, claro) antes de que aparezca la quinta parte. ¿Será cierto? Pronto lo veremos.









Un argumento brillante

El argumento en este juego es un elemento fundamental. La serie «Wing Commander» recoge la guerra interestelar entre la Terra Confederation, que representa a la humanidad en un futuro lejano, y la ambiciosa raza de los Kilrathi, unos malvados seres mitad animal mitad hombre que vienen dispuestos a conquistar todo el universo conocido. El enfrentamiento dura varios años y en las diferentes entregas de la serie se producen varios giros en el guión: rivalidades dentro de la propia confederación, cambio de bando de algunos Kilrathy, épocas de paz, venganzas personales... Los usuarios de PlayStation recibirán la historia "empezada", pero eso no impedirá que puedan disfrutar igualmente de las maravillas que ofrece este título, que, por cierto, parece que saldrá totalmente traducido al castellano.





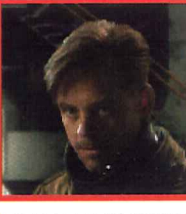


A lo largo de la aventura tendremos que afrontar fases arcade en las que nos veremos las caras con las naves enemigas.

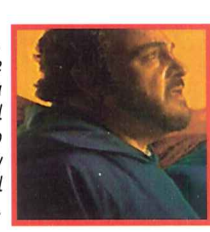
¡ESTO ES HOLLYWOOD!

Uno de los atractivos de este juego es la presentación de un "casting" formado por actores de reconocido prestigio mundial, algunos de ellos muy habituados a campear por el espacio...

MARK HAMILL.
El actor que representó al intrépido Luke Skywalker en "La Guerra de las Galaxias" protagoniza esta historia, (con algunos años y kilos de más, eso sí).



JOHN-RHYS DAVIES.
¿Quién no recuerda al entrañable Salam de "En busca del arca perdida"? En esta aventura, bajo el nombre de Paladin, recupera ese tipo de papel: el de el bondadoso y experimentado acompañante del impulsivo protagonista.



MALCOLM MACDOWELL.
El violento Alex de "La Naranja Mecánica" y también uno de los malos en "Star Trek: Generations", hace en este juego el papel de Tolwyn, uno de los miembros del alto mando de la Confederación.

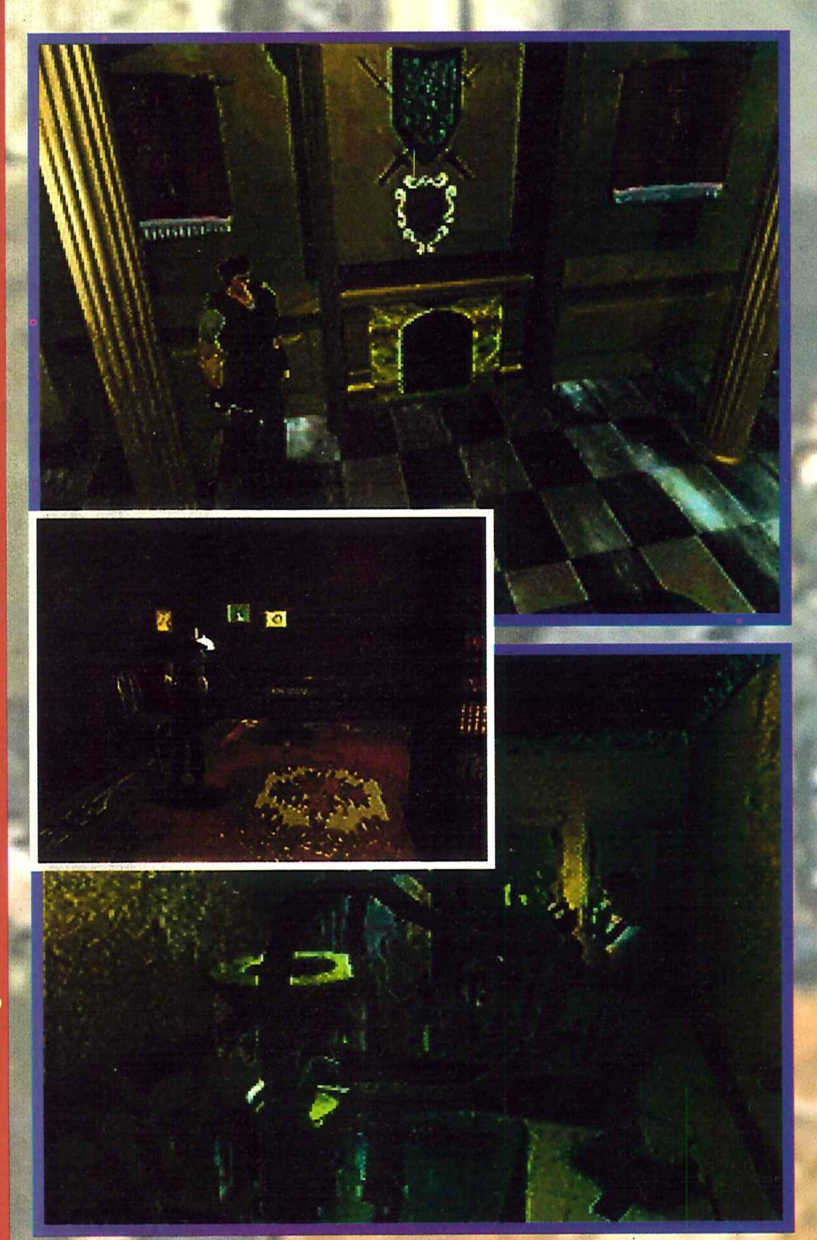
JASON BERNARD.
Un secundario de lujo al que hemos visto en películas como "No hay salida" junto a Kevin Cotsner y recientemente en "Mientras dormías". Aquí es uno de los "mandamases" del juego.

RESIDENT EVIL

¿Os gustan las películas de miedo? ¿Os apetecería convertiros en los protagonistas de una historia de misterio y terror? Pues si es así, ya podéis ir preparando las palomitas porque se acerca sigilosamente «Resident Evil» la última y más estremecedora producción de Capcom.



La cara auténtica del terror



El mundo de los videojuegos es lo bastante cruel como para "crucificar" a aquellas compañías que, por muchos buenos juegos que hayan realizado, no sepan **mantener el nivel de calidad e innovación exigido** en cada una de sus producciones.

Capcom lo sabe perfectamente y por ello ha pretendido ponerse a la altura de las nuevas circunstancias, **liberándose del encasillamiento** provocado por títulos como **«Street Fighter» o «Megaman».**

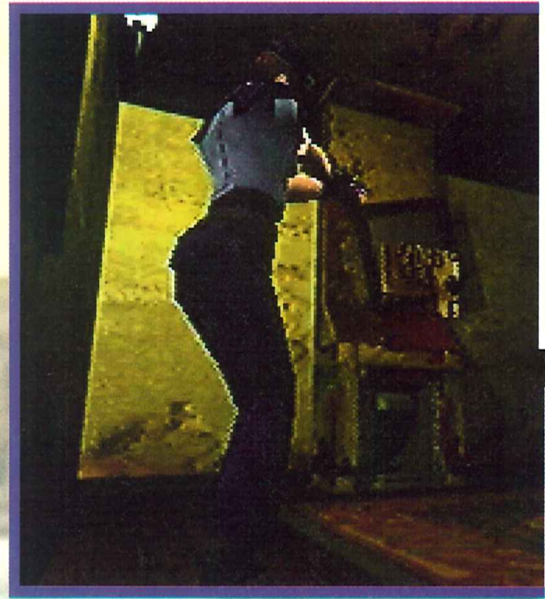
El resultado va a ser este **«Resident Evil»**, un impresionante juego en el que, por una vez -y esperemos que sirva de precedente-, el protagonista de la historia no será azul ni lanzará bolas de fuego. Es más, ya podéis ir olvidándoos de cualquier cosa que hayáis visto con el sello de esta compañía, porque **«Resident Evil»** supondrá la incursión de Capcom en un género completamente nuevo para ellos: **la aventura gráfica.**

Para que os hagáis una idea aproximada de lo que os espera, podéis empezar a situaros en una mansión terrorífica habitada por todo tipo de seres monstruosos y llena de pasadizos secretos, estancias ocultas y un montón de objetos que utilizar y enigmas que resolver. Prometedor ¿verdad?, pues todavía hay más.

¿Que os parecería que todas las salas de este caserón estuvieran generadas por ordenador? ¿y que los personajes fueran poligonales al estilo de los luchadores de «Virtua Fighter»? Bien, ¿no?

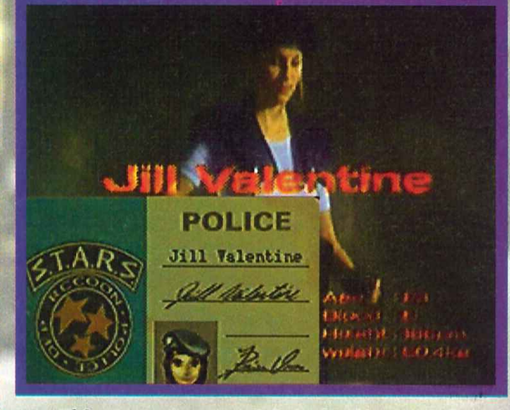
Pues si a todo lo dicho le añadís un seguimiento del personaje protagonista mediante un montón de cámaras repartidas por toda la casa y una ambientación increíblemente misteriosa, obtendréis como resultado **un juego estremecedor** que resultará exactamente igual que ver una película de miedo, pero con vosotros como protagonistas.

Esto, sin duda promete, pero... ¿resultará divertido? Aún es pronto para asegurarlo, pero, por lo que hemos podido ver -una versión aún sin acabar-, estamos seguros de que con **«Resident Evil»** va a resultar muy, pero que muy complicado aburrirse.

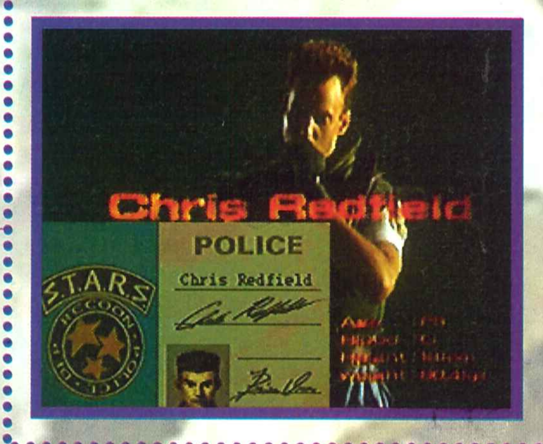




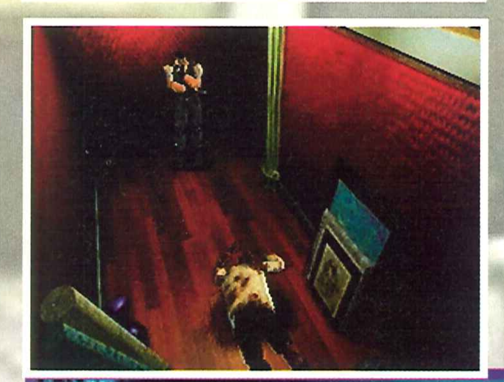




El juego nos permitirá elegir entre dos personajes para protagonizar la historia. Dependiendo de a quién elijamos -a la chica, Jill Valentine, o al chico, Chris Redfield-, la aventura se desarrollará de forma completamente diferente



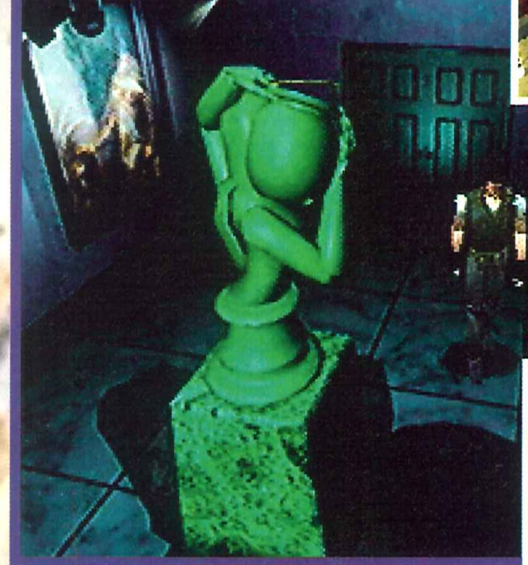
Capcom destapa el tarro de las esencias y nos prepara una terrorífica aventura gráfica que promete ser uno de los títulos más interesantes del año.

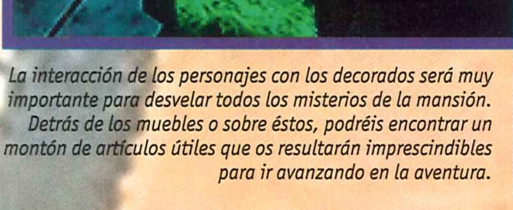




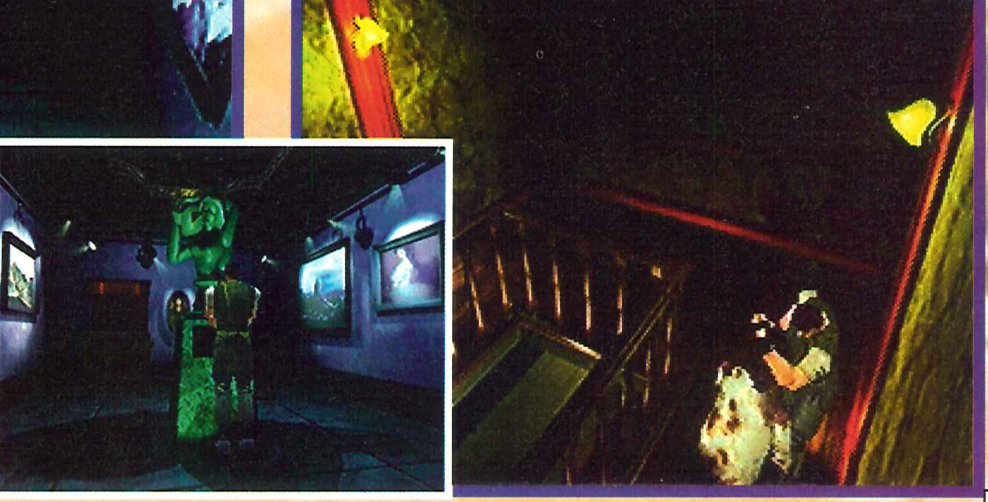


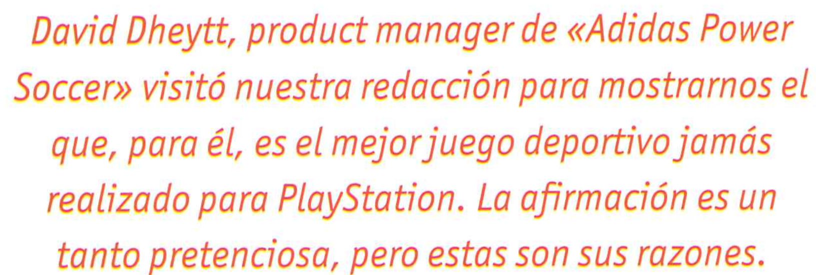
Un auténtico ejército de zombies y seres monstruosos se ocultarán en cada habitación con la intención de convertiros en el plato fuerte de su comida.





La interacción de los personajes con los decorados será muy importante para desvelar todos los misterios de la mansión. Detrás de los muebles o sobre éstos, podréis encontrar un montón de artículos útiles que os resultarán imprescindibles para ir avanzando en la aventura.





David Dheytt, product manager de «Adidas Power Soccer» visitó nuestra redacción para mostrarnos el que, para él, es el mejor juego deportivo jamás realizado para PlayStation. La afirmación es un tanto pretenciosa, pero estas son sus razones.

adidas Power Soccer

Psygnosis también sabe jugar al fútbol



La participación de Adidas

H.C- ¿Quién buscó a quien, para patrocinar este juego: Psygnosis a Adidas o Adidas a Psygnosis?

DD- *Ha sido algo conjunto. Psygnosis quería un patrocinador y Adidas siempre ha estado involucrada en estos temas. Ha colaborado ya con otros simuladores de fútbol, pero es la primera vez que presta su nombre a un juego.*

HC- ¿En qué aspectos del juego ha influido este acuerdo con Adidas?

DD- *Se pueden encontrar varios detalles relacionados con Adidas. Por ejemplo, el balón y las camisetas son las oficiales de Adidas, también se pueden ver vallas publicitarias de esta marca que le dan más autenticidad al estadio..., pero el único elemento del desarrollo del juego propiamente dicho es el "Mega shoot Predator", un tiro especial con el nombre de las botas de fútbol de Adidas.*

Todo lo que aparece de la marca Adidas en este juego tiene alguna relación directa o indirecta con el fútbol. Psygnosis no ha querido ofrecer "publicidad gratuita", pues el usuario podría sentirse engañado.





No tendrá liga española



HC- ¿Porqué sólo se han incluido las ligas inglesa, alemana y francesa?

DD- *Por problemas de memoria. Habíamos pensado incluir la liga italiana y la española, pero las técnicas utilizadas, en especial la de Captura de Imágenes, requieren mucha memoria. Incluir más ligas habría hecho bajar la calidad final del producto. Estamos barajando la posibilidad de una especie de segunda parte en la que se incluirán el resto de ligas. Es sólo una idea, pero...*

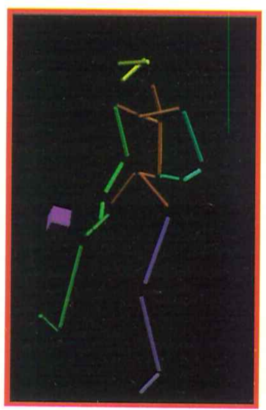
HC- ¿Puede ser un handicap para vender el juego en España o en el resto de Europa?

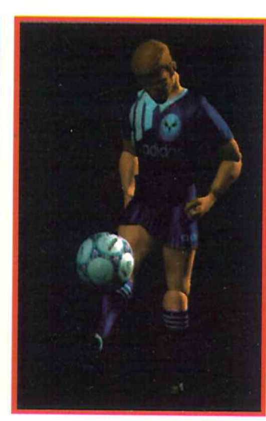
DD- *Sí, pero sólo al principio. Cuando los usuarios vean los gráficos y disfruten de su jugabilidad, todo lo demás perderá importancia. Estamos ofreciendo un juego para una plataforma de nueva generación con tecnología de nueva generación, y eso va más allá de que falte o no una liga.*

HC- ¿Cuál puede ser el mayor rival de «Adidas Power Soccer»?

DD- *Posiblemente «Actua Soccer», pero «Power Soccer» ofrece una mayor jugabilidad y los gráficos son bastante mejores.*







Para la animación de los jugadores, Psygnosis ha empleado la ya casi "tradicional" técnica de Captura de Imágenes en Movimiento. Cada jugador se define con una malla que indican los puntos móviles. Esos puntos terminan formando líneas que después, mediante renderizaciones, se convierten en figuras de aspecto casi real.

Lo más importante: su jugabilidad

HC- ¿Cuál será el aspecto más atractivo para el jugador?

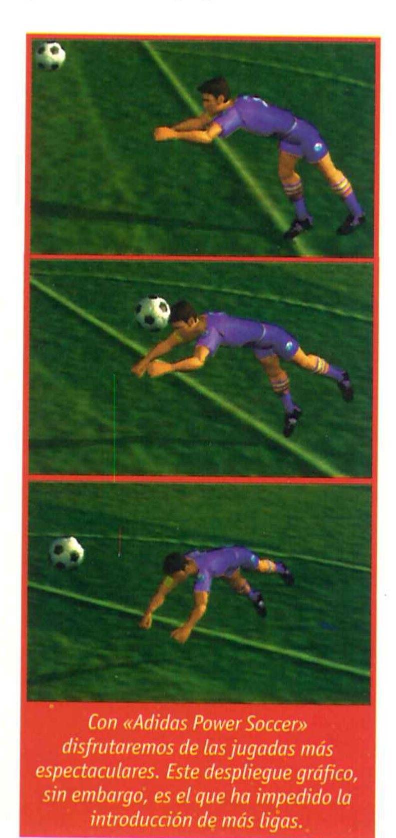
DD- *Lo primero que llamará su atención serán los gráficos: parece fútbol real. Pero en estos juegos lo más importante es la jugabilidad y es ahí donde se ha puesto más interés. Los productores de «Adidas Power Soccer» somos fans de «Sensible Soccer», un simulador muy sencillo, muy básico, pero muy divertido. Lo que hemos hecho ha sido mezclar la dinámica de «Sensible Soccer» con gráficos de nueva generación.*

Luego están las sorpresas que hemos introducido. Por ejemplo, hay un truco para que aparezca el "Adidas Dream Team", un equipo formado por los mejores jugadores del mundo, entre los que se encuentran Hierro, Redondo, Overmans, De Goey... También hemos introducido tiros especiales y movimientos ocultos. Otra sorpresa es la inclusión en el modo arcade de comentarios de mujeres que, en clave de humor, hablan de las piernas de los jugadores...









Con «Adidas Power Soccer» disfrutaremos de las jugadas más espectaculares. Este despliegue gráfico, sin embargo, es el que ha impedido la introducción de más ligas.

HC- ¿Cómo consideras a «Adidas Power Soccer», un simulador o un arcade?

DD- *Las dos cosas. Los dos elementos están en el juego y eso hace que sea muy distinto a los otros juegos de fútbol aparecidos hasta ahora. Es el mejor juego deportivo para PlayStation.*

HC- ¿Va a hacer Psygnosis más juegos deportivos?

DD- *Los resultados obtenidos en «Adidas Power Soccer» nos han hecho pensar en hacer más simuladores de fútbol. Pero no tenemos pensado hacer simuladores de otros deportes.*

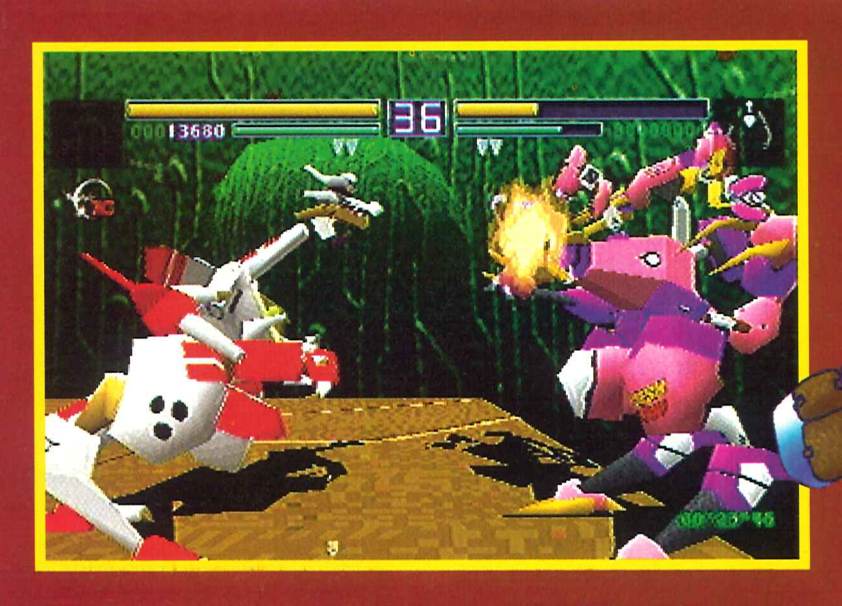




David Dheytt, product manager de «Adidas Power Soccer»

Se declara la Primera Guerra Virtual

ZERO DIVIDE



Puestos a utilizar personajes poligonales, ¿por qué no trasladar toda la acción a un mundo virtual en el que tengan mucho más sentido estas cúbicas figuras? Esto es lo que debieron pensar los chicos de Zoom antes de realizar esta nueva apuesta para la lucha en PlayStation, «Zero Divide», que destaca a primera vista por el dominio total de los polígonos en el aspecto gráfico.

A estas alturas ya no sorprende a nadie ver un juego de lucha que utilice formas poligonales. Por eso, el grupo de programación **Zoom** ha querido echarle un poco más de imaginación a la cosa y se ha inventado un argumento muy original que se desarrolla **en un mundo virtual** y en el que tienen cabida **redes de información, secretos militares y hasta una especie de virus informático.**

Este último es, precisamente, el causante de todo el tinglado. Surgido desde dentro de la propia red informática que domina toda la sociedad en el siglo XXI, este virus -que responde al nombre de **XTal**-, ha conseguido **hacerse con los secretos militares y económicos de las mayores potencias mundiales** y amenaza con publicarlos, lo que provocaría el fin del equilibrio en la Tierra.

Sin embargo, este ente virtual resulta que es un poco juguetón y ha tenido la idea de dar una oportunidad a la humanidad antes de mandarla al garete.

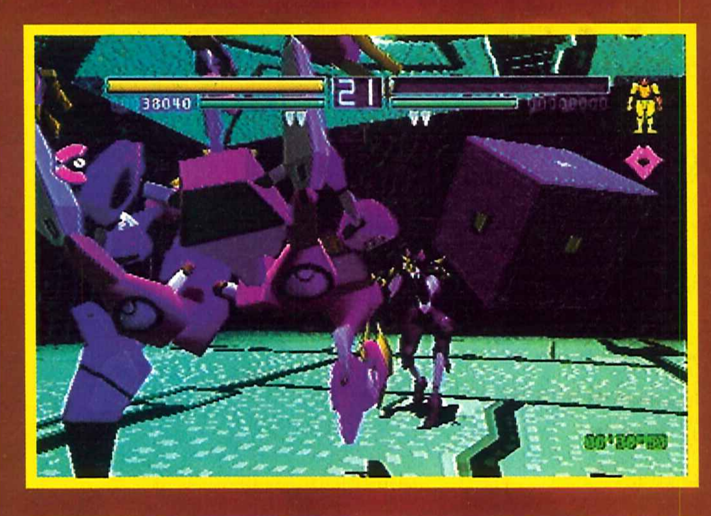
Se trata de una especie de invitación a que cada potencia envíe a la base de datos dominada por Xtal **una forma virtual** capaz de enfrentarse a todas sus unidades de combate y, si llegara el caso, destruir su pantalla de defensa y salvaguardar el destino de la sociedad. Los gobiernos se han puesto manos a la obra y han enviado a **ocho representantes,** los ocho protagonistas del torneo.

Ahora podréis comprender el por qué de estas extrañas formas y el aspecto irreal de los escenarios: no son otra cosa que habitaciones virtuales dentro de una gran base de datos.

Con esta historia de por medio, **Zoom** se ha permitido a sí misma la licencia de crear unos luchadores que no tienen la necesidad de justificar su origen poligonal y que pelearán con gran habilidad haciendo gala de un montón de virguerías gráficas que se nos presentarán desde diferentes puntos de vista.

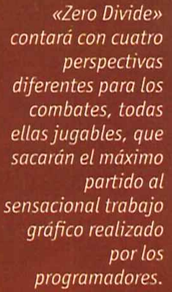
Por cierto, ¿alguien sabe a qué hace referencia el título de este juego? La solución, junto con la amplia y oportuna Review de este prometedor compacto, la encontraréis en el próximo número. No podéis perdéroslo.



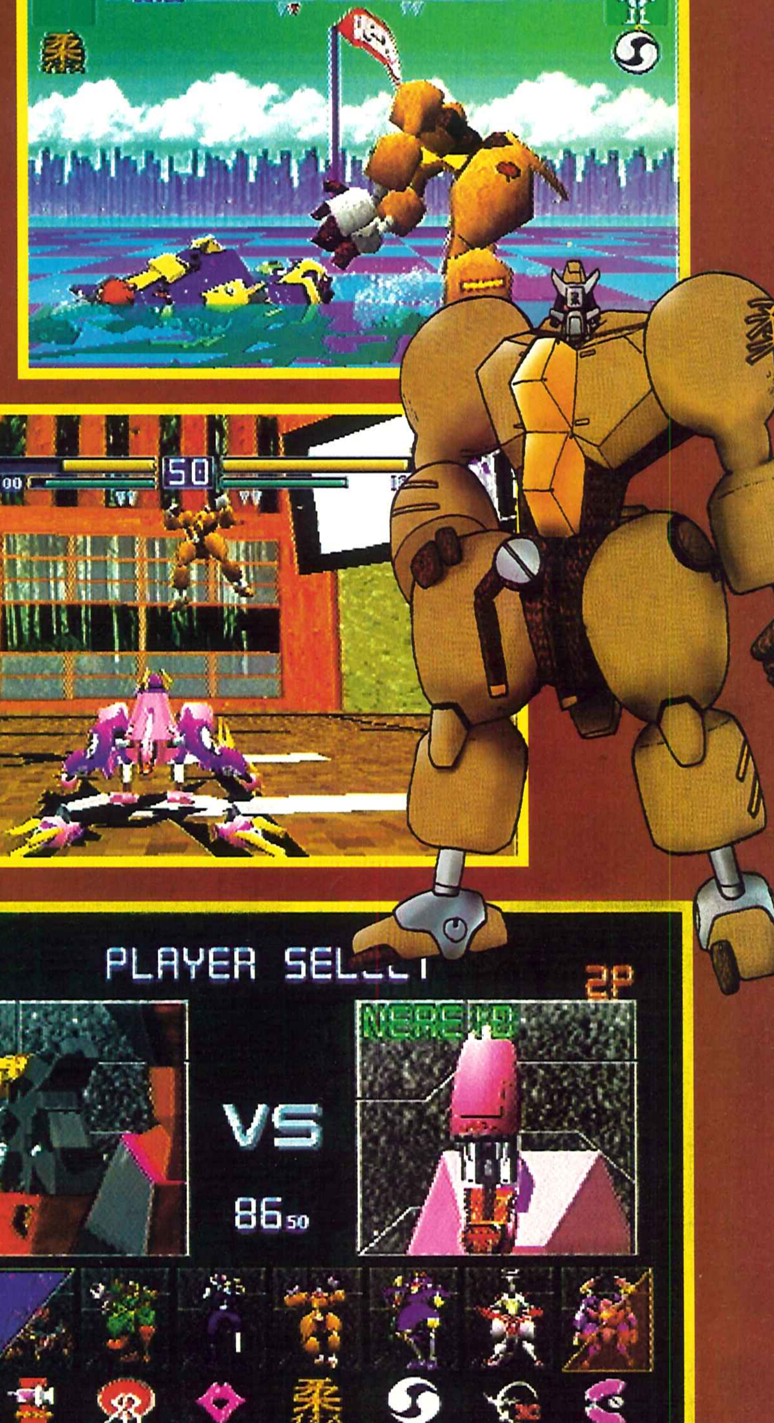


Uno de los rasgos más destacables de este nuevo juego de lucha será la calidad de los escenarios, que, según el argumento del juego, son "habitaciones virtuales" dentro de una base de datos. El grupo Zoom se ha preocupado de crear un entorno original e imaginativo.





«Zero Divide» contará con cuatro perspectivas diferentes para los combates, todas ellas jugables, que sacarán el máximo partido al sensacional trabajo gráfico realizado por los programadores.



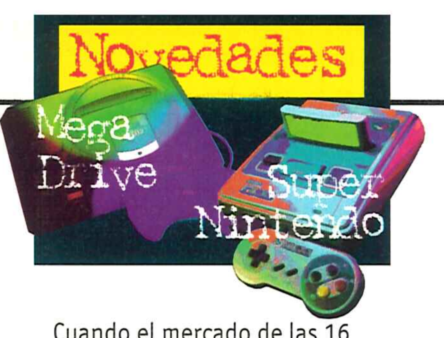
Estos son los ocho representantes de los gobiernos de la Tierra, enviados para participar en el torneo virtual que decidirá el futuro de la humanidad.

Las NOVEDADES del mes

Increible. Este mes de abril -que habitualmente suele ser un poco "tonto"-, se nos ha presentado con unos lanzamientos antológicos. Y no sólo para la nueva generación, donde podemos encontrar títulos tan sorprendentes como «Alien Trilogy» o «Street Fighter Alpha», sino también para las 16 bits, -especialmente en Super Nintendo-, cuyos usuarios alucinarán con juegos como «Toy Story», «Secret of Evermore» o «Kirby´s Dream Course». ¡Como para no creérselo!



48 Toy Story
54 Street Fighter Alpha
58 Alien Trilogy
62 Johnny Bazookatone
66 Secret of Evermore
70 Criticom
90 Kirby's Dream Course
94 Need for Speed
Magic Carpet 96
X-Com 98
Real Bout Fatal Fury 100
Actua Soccer 102
Cutthroat Island 104





Toy Story (Juguetes)

Cuando el mercado de las 16 bits parecía vivir un momento de cierto parón, llega Disney y nos sorprende con este «Toy Story», un juego que vuelve a poner a Mega Drive y a Super Nintendo en el lugar que se merecen: en el primer plano de la actualidad.

Disney, que siempre cuida al máximo todo lo relacionado con su nombre, ha realizado un gran esfuerzo por conseguir un juego que, -tal y como sucede con la película que le da nombre-, además de sorprender gráficamente, consiga divertir desde el primer momento. Sin duda, lo ha conseguido.

Estos objetivos se han cumplido no sólo gracias a la indudable vistosidad de sus imágenes -podéis comprobarlo en las pantallas que os ofrecemos-, sino también por el creíble entorno tridimensional por el que se mueven sus impresionantes personajes. Un entorno que, además, cambia en función de las exigencias de un guión enormemente imaginativo y que llevan a vivir al vaquero protagonista de esta historia un auténtico aluvión de situaciones diferentes: las plataformas, la conducción, el shoot'em up y hasta un poquito de estrategia se dan cita en un cartucho variado como pocos y en el que cabe todo menos el aburrimiento. Y si no os creéis lo que os estamos diciendo, echadle un vistazo a la descripción de cada fase que os presentamos en estas páginas...

Por otra parte, las dos versiones para Mega Drive y Super Nintendo han quedado casi idénticas, aunque es cierto que existen algunas pequeñas diferencias. En el aspecto gráfico, por ejemplo, nos encontramos con una mayor nitidez y unos personajes algo más grandes en Super Nintendo, lo que Mega Drive contrarresta con una mayor cantidad de imágenes digitalizadas y alguna fase extra. En cuanto a la jugabilidad, la 16 bits de Nintendo pierde algo de comba al oponer una mayor dificultad en el control del personaje.

Dejando a un lado estos pequeños detalles que realmente carecen de importancia, lo que tenemos ante nosotros es, en definitiva, dos cartuchos impresionantes y ampliamente preparados para combatir con fuerza la marea de calidad y efectismo de las máquinas de nueva generación. No hay duda de «Toy Story» ha conseguido gracias a su genialidad mantener muy vivas las expectativas de dos consolas que aún tienen mucho que divertir.

Enhorabuena, Disney.

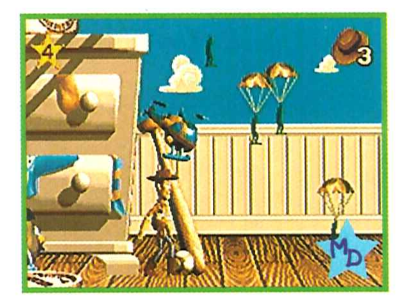
Sonia Herranz





1 That Old Army Game



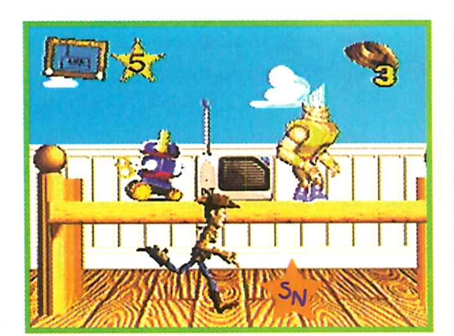


Esta fase es un pequeño "rompecabezas" en el que Woody -el muñeco de madera protagonista del juego-, deberá demostrar sus destreza como "plataformero" y su habilidad para encontrar objetos ocultos. Lo primero que deberá hacer es liberar a los soldaditos de plástico y después tendrá que buscar un walkie-talkie para ponerlo a su alcance.

Este nivel servirá para que empecemos a admirar las excelencias gráficas que Disney ha empleado para la ocasión.







Al principio cuesta algo acostumbrarse al control del personaje, pero poco a poco iréis aprendiendo a controlar su salto, su capacidad para trepar, para empujar y el manejo de una cuerda que le será de mucha utilidad.



2 Red Alert!



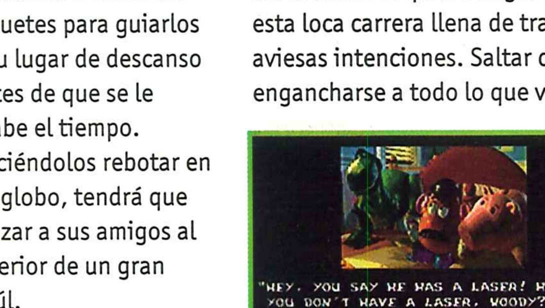




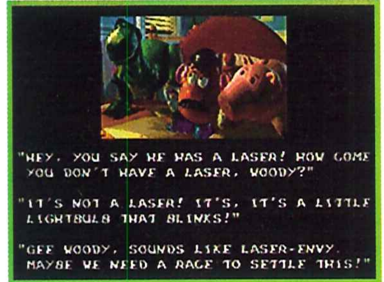
Colocar los juguetes en su sitio nunca ha sido una tarea muy agradable, y menos cuando un reloj implacable se esfuerza en complicar las cosas. Woody tendrá que abrir el camino a todos los juguetes para guiarlos a su lugar de descanso antes de que se le acabe el tiempo. Haciéndolos rebotar en un globo, tendrá que lanzar a sus amigos al interior de un gran baúl.

3 Ego Check

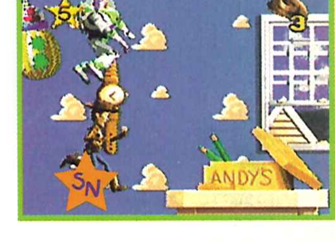
Un nuevo juguete llega a casa: Buzz, un moderno guerrero espacial. Buzz y Woody no paran de discutir y competir, y al final se organiza una carrera entre ambos. Buzz se pasa volando toda la fase, pero Woody va a tener que destapar el tarro de las esencias si quiere llegar sano y salvo al final de esta loca carrera llena de trampas y de juguetes con aviesas intenciones. Saltar con precisión y engancharse a todo lo que vea será su única opción.



Una imagen digitalizada servirá como presentación a cada fase, al tiempo que nos irá contando cómo transcurre la película. La versión Mega Drive incluye bastantes más imágenes que la de SN.





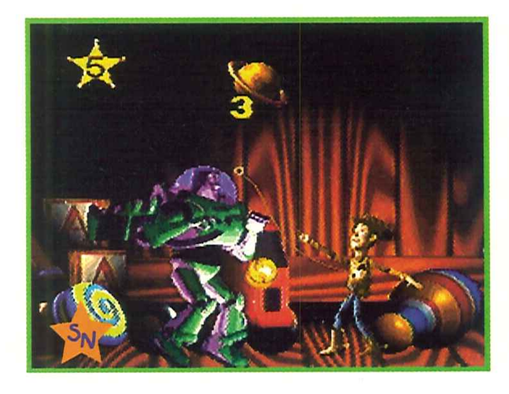






4 Nightmare Buzz

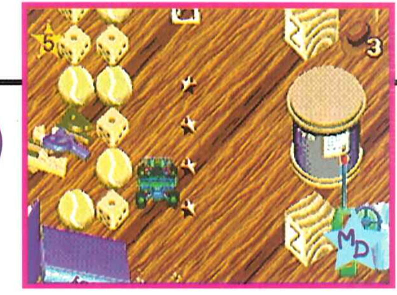
Las cosas entre Buzz y nuestro cowboy de madera se han puesto muy calientes: es inevitable un enfrentamiento cara a cara. Si Woody quiere salir victorioso tendrá que conseguir golpear a Buzz con su cuerda mientras esquiva sus disparos láser y le ve aparecer y desaparecer por la pantalla. Buzz es un rival duro de roer y una buena estrategia se hace indispensable para poder acabar con él.







FASE 2

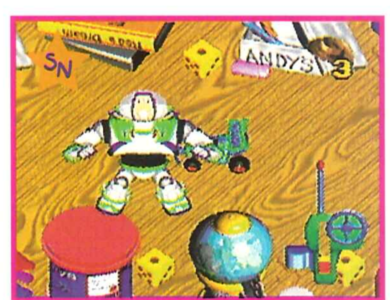


1 A Buzz clip



Woody no está dispuesto a perder su posición de "juguete favorito" y ha decidido acabar con Buzz como sea. Aunque para conseguirlo tenga que tirar a Buzz por una ventana empujándole con un coche teledirigido. Tendrá que tener cuidado con la reserva de baterías y pilotar como si dirigiera un "micromachine".

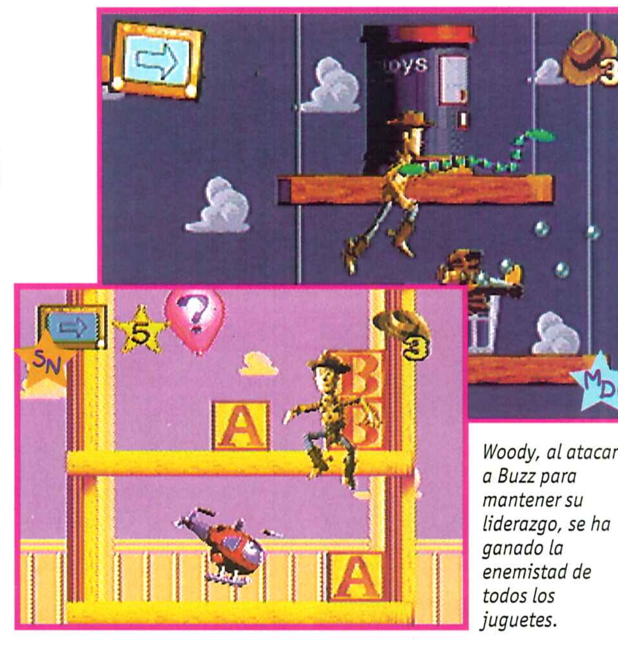




2 Revenge of the Toys



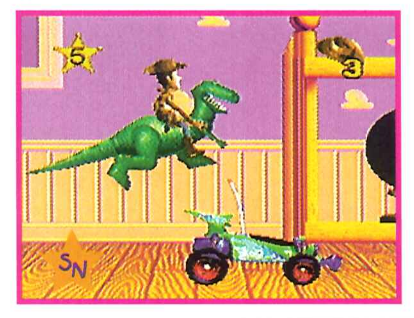
La agresiva actitud de Woody no ha sentado demasiado bien entre el resto de los juguetes. La primera medida de éstos será impedir que el dinosaurio Rex ayude a Woody, por lo que éste deberá quitar de en medio todos los obstáculo que le corten el camino hacia Rex. Claro que para lograrlo tendrá que esquivar todo tipo de obstáculos trepando y volviendo a bajar por estanterías llenas de juguetes.

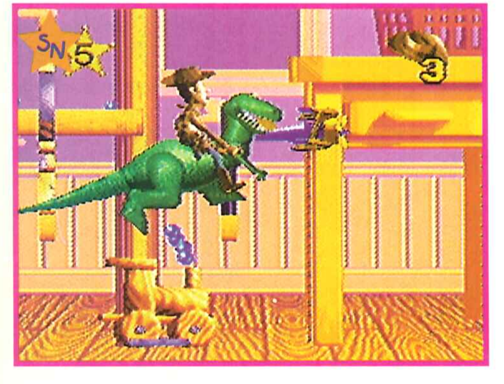


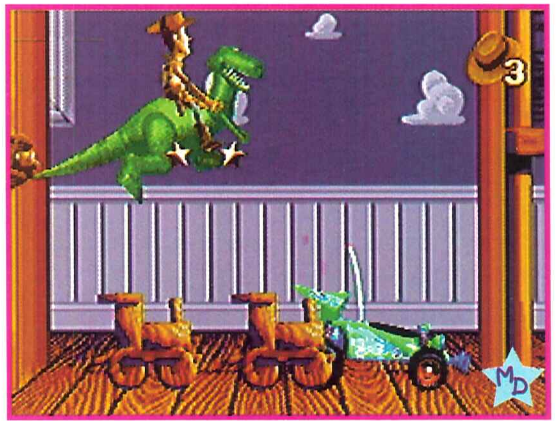
Woody, al atacar a Buzz para mantener su liderazgo, se ha ganado la enemistad de todos los juguetes.

3 Run Rex, Run

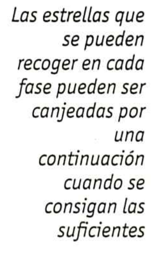
Todos los juguetes están ahora descaradamente en contra de Woody. Para que nuestro amigo escape tiene que montar a Rex y esquivar a todos sus antiguos compañeros. La carrera va a resultar realmente difícil, sobre todo porque los ataques al vaquero llegan tanto desde el aire como desde tierra.







4 Buzz Battle



Las estrellas que se pueden recoger en cada fase pueden ser canjeadas por una continuación cuando se consigan las suficientes



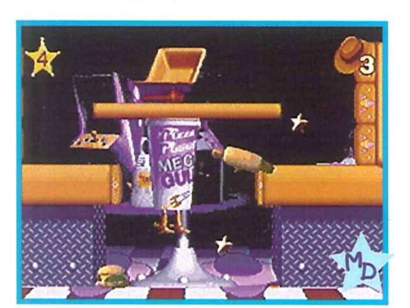
Aunque Woody intenta hacer las paces con Buzz, el guerrero del espacio no está muy dispuesto ni a perdonar, ni a olvidar. Woody tendrá que manejar su cuerda con habilidad para voltear un neumático y conseguir que inmovilice a Buzz.

No es una tarea nada fácil y requerirá de Woody toda su suerte y habilidad. Pero se puede -y se debe- conseguir.

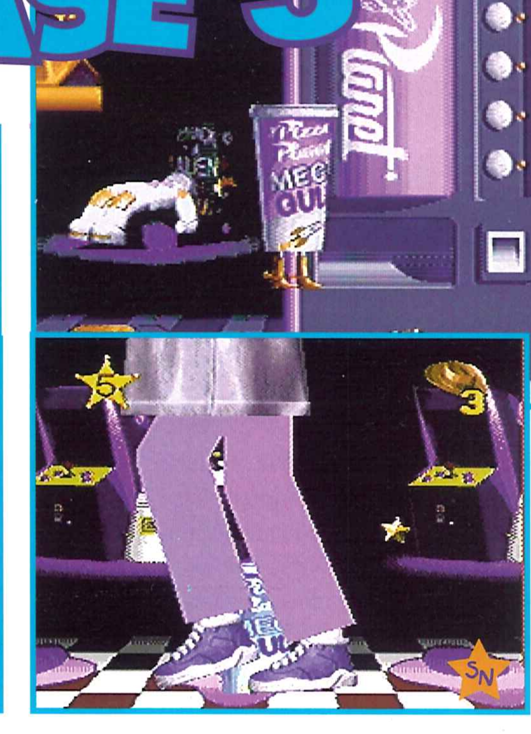
FASE 3

1 Food and Drink

Woody y Buzz han salido a la calle, con todos los peligros que ello representa. Camuflado bajo un vaso de plástico, nuestro amigo tendrá que atravesar un bar de comida rápida donde puede ser víctima de hamburguesas, patatas fritas o latas de refresco. Tendrá que poner mucha atención con los humanos, que pueden pisotearlo.







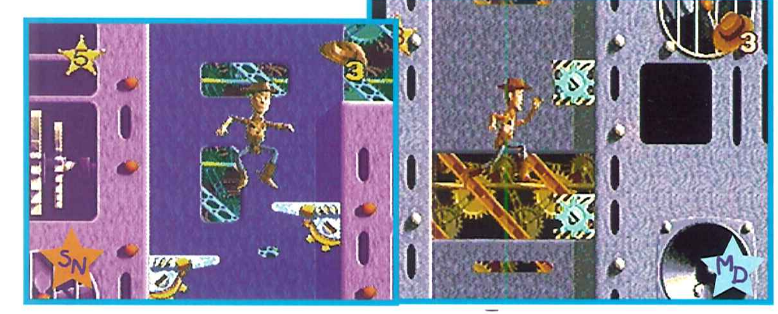
Cada fase es una nueva sorpresa. No hay duda de que con este juego se ha buscado ante todo la variedad y la originalidad de las situaciones.

2 Inside The Claw Machine

Las plataforma son otra vez protagonistas. Una fase plagada de peligros en forma de condensadores, engranajes, y ventiladores aguarda a Woody en el interior de la máquina de los muñecos. Habrá que afinar y echar mano de la habilidad.







3 Really Inside The Claw

Al más puro estilo «Doom» nuestro vaquero tiene que encontrar a los marcianitos de goma y llevarlos hasta la salida antes de que se le acabe el tiempo. El sentido de la orientación será aquí fundamental.





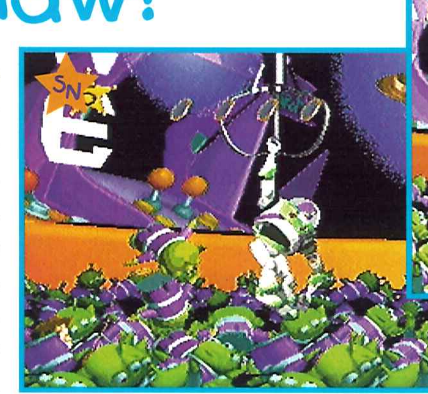




La versión Mega Drive oculta una curiosa fase de bonus que consiste en disparar contra estrellas para ganar una continuación. Para acceder a ella hay que acumular previamente un buen número de estrellas.

4 The Claw!

Las cosas se ponen realmente difíciles: la garra de la máquina, controlada por un chaval bastante sádico con los juguetes, quiere coger a Buzz como sea. Para evitarlo Woody tiene que golpear el gancho lanzando al aire a los marcianitos de goma. La tarea es realmente difícil y puede desesperar al más pintado.

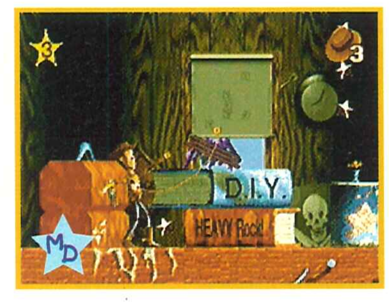




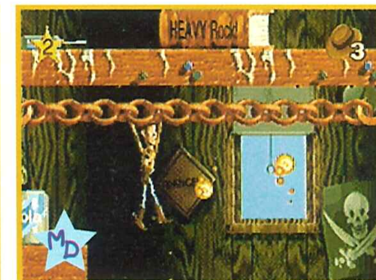
Hay que reconocer que este nivel tiene tanta dificultad como originalidad. Y os podemos asegurar que originalidad tiene bastante...

FASE 4

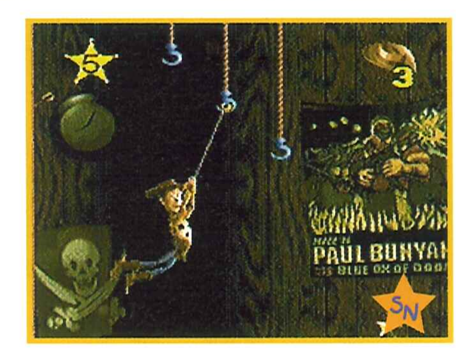
1 Sid's Workbench







Al final, Sid -el niño malo de la máquina de pescar juguetes-, ha conseguido llevarse a casa a Woody y a Buzz. Este muchachito tiene el agradable hobby de construir juguetes mutantes uniendo las piezas de diversos muñecos. Woody debe encontrar a Buzz en una fase de plataformas para conseguir escapar de las garras de tan "inocente" criaturita.



La versión Super Nintendo pone en pantalla personajes más grandes y mejor definidos que la de Mega Drive. Por contra, el manejo del juego es más fácil en la 16 bits de Sega.

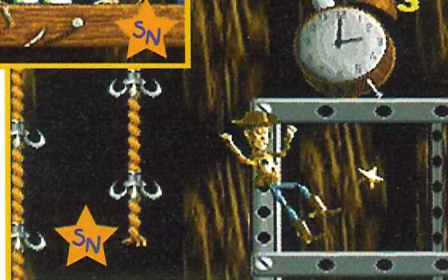
2 Battle of The Mutant Toys

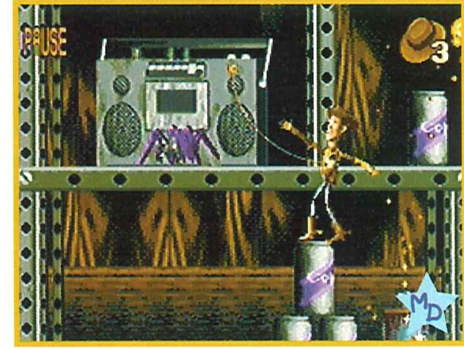


Los juguetes mutantes no están dispuestos a dejar que Buzz y Woody escapen con facilidad. Les espera por delante un complicado nivel de plataformas en el que resultará imprescindible controlar bien la cuerda para engancharse a todos los garfios que encuentren.



Algunos pasajes de «Toy Story» os recordarán al famoso plataformas «Clock Work Knight» de Saturn.





3 Roller Bob



El agresivo perro de Sid se ha propuesto merendarse al guerrero del espacio y al vaquero.

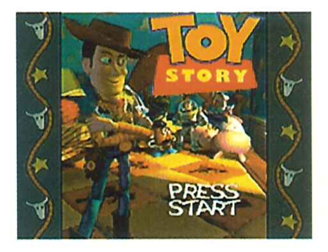
Nuestros amigos tendrán que huir de sus colmillos subidos en el monopatín de uno de los muñecos mutantes.

¡A ver cómo andan esos reflejos!





Consola: MEGA DRIVE
Tipo: PLATAFORMAS
Compañía: SEGA
Programación: DISNEY INTERACTIVE
Nº de jugadores: 1 JUGADOR
Nº de fases: 18
Niveles de dificultad: 3
Memoria: 32 MEGAS



GRÁFICOS: 94
Estamos ante un juego gráficamente muy nítido con una calidad excepcional y capaz de ajustarse a una gran variedad de géneros. Ligeramente inferiores a los de SN.

SONIDO: 90
Posee una banda sonora de gran calidad y los efectos son correctos. Este apartado, sin embargo, está un poco por debajo del resto del juego.

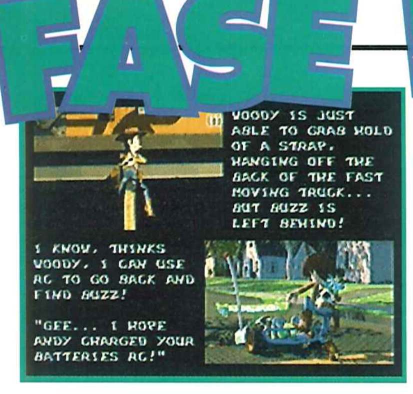
JUGABILIDAD: 95
El control del personaje es casi perfecto, lo que agiliza aún más la atractiva y variada mecánica de juego. Invita a jugar sin descanso.

DIVERSIÓN: 95
Un cartucho tan largo, difícil y variado tiene todos los ingredientes para divertir al más exigente de los jugadores.
Es imposible aburrirse con un juego que cambia de género más rápido que de melodía.

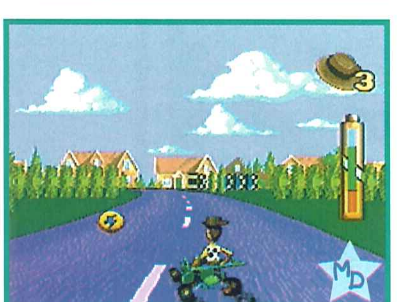
VALORACIÓN: 94
Pocos juegos son capaces de ofrecer tanta variedad, tanta diversión y tanta calidad a todos los niveles como esta auténtica gozada de Disney Interactive.
Aunque gráficamente la versión de Mega Drive es en ocasiones menos espectacular que la de Super Nintendo, cuenta con un nivel más de juego, añade más imágenes digitalizadas y no presenta ningún problema en el control.
Una verdadera maravilla jugable que no se puede dejar escapar de ninguna manera.

RANKING:
Earthworm Jim 2
Toy Story
Vectorman

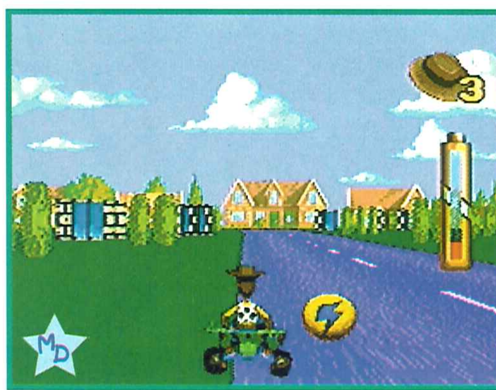
FASE 5



1 Day-Toy-Na

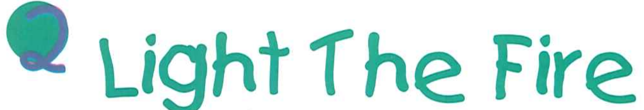


Ya falta menos para regresar a casa: tan sólo una fase pilotando un kart de juguete que se queda sin pilas a cada paso. Para llegar al final es necesario ir recogiendo las baterías y trazar bien las curvas. Este nivel sólo aparece en MD.



La variedad en fases y situaciones es uno de los aspectos más atractivos de un juego que no tiene desperdicio.

2 Light The Fire

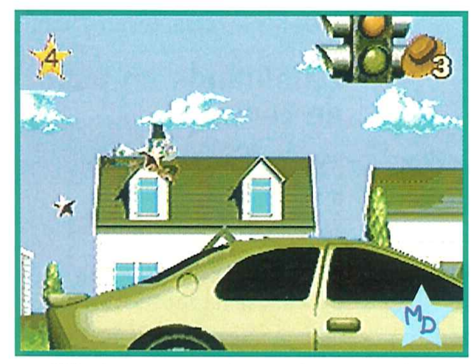






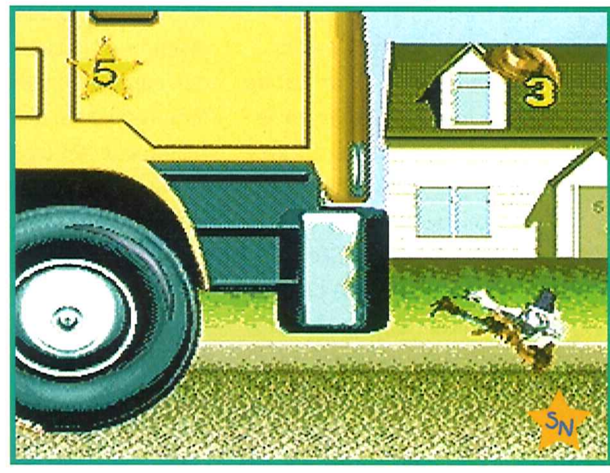
Para culminar su ajetreada huida, Woody y Buzz tienen que montar en un veloz coche tele-dirigido y esquivar cuantos obstáculos aparezcan en la carretera. Conseguir pilas para el coche y dar con la salida de este complicado laberinto de calles son los prioridades en esta divertida fase de conducción.

3 Rocket Man



El final se acerca, un último esfuerzo y Woody y Buzz conseguirán llegar con éxito al finald e su odisea.





Estamos llegando al final del juego. El coche del dueño de nuestros amigos se ve entre el tráfico y tenemos que llegar a él a toda costa. Para conseguirlo, Buzz tendrá que volar esquivando camiones, árboles y semáforos procurando no ser tragado por el scroll. Si lo logra, esta divertida "película" tendrá un final feliz.

Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	NINTENDO
Programación:	DISNEY INTERACTIVE
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	17
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	32 MEGAS

GRÁFICOS: 95

El impecable planteamiento gráfico del juego se ve reforzado por la fluidez de las animaciones y la aparición de enormes sprites pre-renderizados.

SONIDO: 90

Melodías y efectos sonoros son en todo momento correctos y hasta pegadizos.

JUGABILIDAD: 93

Al control del protagonista le falta algo más de precisión, sobre todo en los movimientos de ataque. Por lo demás es un juego sobradamente dinámico y atractivo.

DIVERSIÓN: 95

Es tan variado que es difícil aburrirse con él. Una ajustada dificultad y un buen número de fases son el aliciente definitivo.

VALORACIÓN: 93

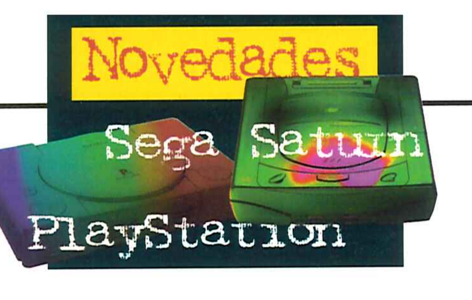
Es difícil encontrar un cartucho de la calidad de «Toy Story». Sus virtudes no se quedan en un planteamiento gráfico atractivo, ni en el tirón de un título taquillero. Sus atractivos van mucho más allá al ofrecer un juego variado, dinámico, largo y divertido que no deja de sorprender desde el primer momento. Sólo tiene una pequeña pega y es el control del protagonista en algunos momentos del juego, aunque tampoco es un handicap demasiado importante. Lo que sí cuenta es que estamos ante un juego que no sólo sabe divertir sino que lo hace, además, con una calidad gráfica a la altura de los tiempos que corren. Imprescindible.

RANKING:

Earthworm Jim 2

Toy Story

Yoshi's Island






PLAYSTATION


SATURN

Capcom regresa a sus orígenes con «Street Fighter Alpha». Y lo hace en dos aspectos fundamentales del juego.

En primer lugar, tras su fallido intento de incorporar gráficos digitalizados en el discreto «Street Fighter The Movie», recurre nuevamente a la técnica que domina a la perfección y con la que se ha ganado su indiscutible prestigio a lo largo de los últimos años: los sprites pre-dibujados.

Por otra parte, esta nueva entrega de la serie nos traslada al origen del torneo, a una época en la que Ryu y Ken eran un par de adolescentes y todavía no se sabía nada de personajes como Blanka, Balrog o Cammy. Para ser exactos, el espacio temporal de este juego se situaría justo después del primer «Street Fighter» y antes del archiconocido «Street Fighter II».

Sin embargo, este salto atrás en el tiempo no ha impedido, ni muchísimo menos, que «Street Fighter Alpha» (o «S.F. Zero» como se le ha denominado en Japón), cuente con todo tipo de novedades jugables en su desarrollo.

De esta forma nos encontramos con innovaciones que afectan, de entrada, a los escenarios, los cuales no sólo son diferentes a los de anteriores entregas (salvo la enorme estatua del decorado de Sagat) sino que, además, su diseño revela ciertos detalles que consiguen una sensación más apreciable de profundidad (como puertas o calles que se pierden al fondo de la pantalla) y, en algún caso, presentan algún que otro plano de scroll adicional. Y de regalo, la inclusión de un considerable número de elementos móviles (personas, gatos, etc...) al más puro estilo de los juegos de SNK.

Pero sin duda, el protagonismo absoluto en cuanto a novedades recae sobre el plantel de personajes, ya que nos encontraremos con 12 luchadores (mítica cifra), con Ryu, Ken , Chun Li y Sagat como actores principales y con otros procedentes de juegos como el primer «Street Fighter», «Final Fight» e incluso «Night Warriors», sin olvidarse de los tres invitados secretos, Akuma, Bison y Dan.

Cambiando un poco de tema, a pesar de que en «Street Fighter Alpha» se mantienen las clásicas combinaciones de botones para ejecutar los golpes, Capcom se ha sacado de la manga nuevas posibilidades en el movimiento, tanto a la hora de atacar al rival como para desplazarse de un lado a otro del escenario, algo que se venía pidiendo a gritos y que ➤



SATURN









«Street Fighter Alpha» recupera los "shadow moves" que vimos por primera vez en la versión recreativa de «Super Street Fighter II Turbo». Estos movimientos sólo se pueden ejecutar cuando la barra inferior se encuentra a tope de su capacidad, pero cada luchador dispone de varios de estos movimientos especiales.

SATURN



Capcom no se ha cortado a la hora de salpicar con un poquito de "líquido rojo" los golpes más salvajes. Este detalle ya había aparecido en alguna que otra versión anterior, pero siempre que lo ha hecho ha sido con mucha "timidez".

SATURN



PLAYSTATION

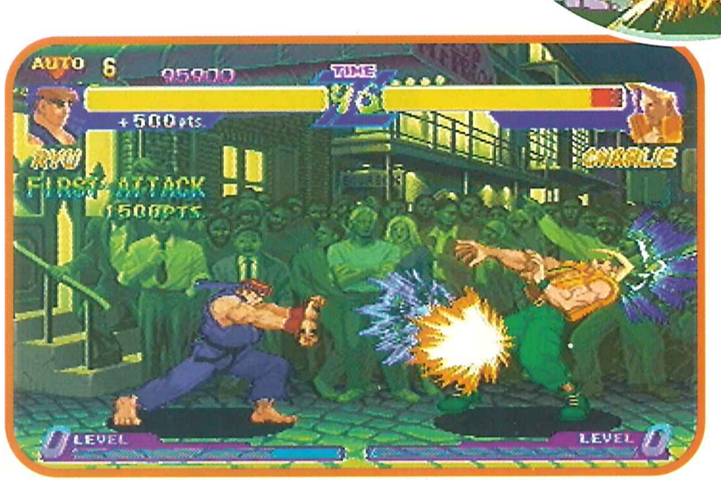


En algunos combates los luchadores dialogan entre sí. Al parecer tienen que limar viejas rencillas.

PLAYSTATION

Capcom ha realizado dos versiones para Saturn y PlayStation prácticamente idénticas e igualmente magistrales.

SATURN



SATURN



En esta ocasión Capcom ha puesto a disposición de los jugadores menos expertos el cómodo modo "auto", en el que los luchadores se defienden automáticamente.

PLAYSTATION









Cada luchador cuenta con, al menos, dos "shadows moves". Normalmente suelen ser de diferente estilo - es decir, un ataque lejano y otro para el cuerpo a cuerpo- y también varían en su potencia. Su ejecucúon no resulta muy difícil y suele consistir en la repetición de uno de los golpes especiales de cada luchador.

PLAYSTATION



En el modo "trainig" se pueden practicar los golpes de cada luchador, utilizando a un contrincante como "sparring".

PLAYSTATION

SATURN



SATURN

► sin duda los fans de la serie recibirán con enorme alegría. Además, volvemos a encontrarnos con una segunda barra de energía situada en la parte inferior de la pantalla -que vimos por primera vez en «SSF II Turbo»- , y que una vez llena nos permite efectuar los llamados "Shadow Moves", espectaculares golpes capaces de acabar con la resistencia del rival.

Y acabando ya con las novedades que presenta el juego, basta decir que este «Street Fighter Alpha» ha alcanzando esa jugabilidad casi mística que vimos en el inigualable «Street Fighter II», lo cual ya es mucho decir.

Cuatro años después de lanzar aquel programa que alcanzó la categoría de mito, Capcom ha vuelto a rozar la perfección dentro de un estilo que se mantiene tan fresco como el primer día y por el que parecen no pasar los años. La Nueva Generación está de enhorabuena.

Manuel del Campo








Consola:	Saturn y Playstation
Tipo:	Lucha
Compañía:	Virgin
Programación:	Capcom
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	12 luchadores
Niveles de dificultad:	8 niveles
Memoria:	CD ROM





SATURN



PLAYSTATION



PLAYSTATION

GRÁFICOS: 91
Capcom demuestra una vez más que domina esta técnica gráfica a la perfección. Magistral.

SONIDO: 89
Contundente e impecable, aunque se echan en falta algunas novedades.

JUGABILIDAD: 93
Capcom ha vuelto a demostrar su oficio en su nueva entrega de «Street Fighter». Genial se mire por donde se mire.

DIVERSIÓN: 89
En el fondo, es más de lo mismo, pero hay que reconocer que se trata de un juego de lucha impresionante.

VALORACIÓN: 90
En multitud de ocasiones me habéis oído hablar de la insistencia de Capcom en recurrir a la misma fórmula -y en este caso al mismo juego- una y mil veces. Sigo pensando lo mismo, pero eso no impide que reconozca su incuestionable buen hacer en un estilo y un género que domina como nadie. Este juego no ofrece "mucho más" que otros «Street Fighter», pero su jugabilidad, el equilibrio entre los luchadores y las infinitas posibilidades de cada combate le convierten, sin duda, en uno de los grandes de la lucha para la nueva generación. En cualquier caso, Capcom debería ir pensando en cambiar un poquito de aires.

Capcom ha sabido incluir en estas versiones las suficientes novedades como para imprimirle nueva vida a su inacabable saga.



SATURN

En esta nueva entrega de la serie, Capcom ha incluido nuevos elementos móviles en los escenarios, como es el caso del tendero que aparece en la imagen de arriba. También se aprecia una mayor profundidad en los decorados, gracias a los nuevos diseños.

SATURN

En el juego hay tres personajes escondidos: Akuma, Bison y Dan. Pueden ser elegidos por casualidad -probando suerte en la casilla de la interrogación- o mediante los correspondientes trucos, que os ofreceremos más adelante.



SATURN

RANKING:
Virtua Fighter 2

X-Men

Street Fighter Alpha

Tekken







ALIEN TRILOGY

Diecisiete años después de que Ridley Scott consiguiera poner los pelos de punta a medio mundo con su película «Alien», la compañía americana Acclaim asume el reto de trasladar a PlayStation tan terrorífica historia. El resultado, «Alien Trilogy», que también revive los argumentos de las dos películas posteriores, «Aliens, el Regreso» y «Alien 3», ha sido sorprendente.

No se puede decir que el tipo de juego escogido haya sido muy original, -se nos propone un "shoot'em up" en primera persona al estilo del archi copiado «Doom»-, ni tampoco que el tema sea completamente inédito -todos recordamos «Alien 3» para las 16 bits o «Alien vs Predator» de Jaguar-, pero lo cierto es que este título ha sido el único que ha sabido plasmar la genialidad demostrada en la saga cinematográfica. «Alien Trilogy», el juego, ha conseguido llevar a una consola esa estremecedora mezcla de tensión, acción y misterio que la Teniente Ripley y compañía vivieron en aquellos agobiantes escenarios en medio del espacio exterior.

Los 33 niveles en los que se ha dividido el juego discurren entre los pasillos del complejo minero del planeta LV426, las entrañas de la nave alienígena y las salas del planeta prisión Fiorina "Fury" 151.

Nuestro objetivo como protagonistas será muy simple: eliminar cualquier resto de vida alienígena que encontremos en nuestro camino, aunque también en cada fase se nos obligará a realizar otras misiones como destruir contenedores, restablecer el fluido eléctrico o recuperar las chapas de identificación de los colonos desaparecidos.

Para ello, el equipo que portaremos en un principio incluirá un sensor de movimientos que nos indicará la presencia de "invitados inoportunos" y una pistola de 9 mm. que rápidamente demostrará no ser demasiado eficaz contra los correosos aliens. Por fortuna, los colonos abandonaron en su huida abundantes armas y municiones, por lo que nuestro potencial bélico podrá aumentar a lo largo del juego.

Todos estos detalles, sin embargo, no serán más que pequeñas excusas para darle aún más alicientes a un juego que partiendo de un magnífico planteamiento inicial y una logradísima ambientación, resulta uno de los títulos más interesantes de todos los aparecidos hasta la fecha para la nueva generación.

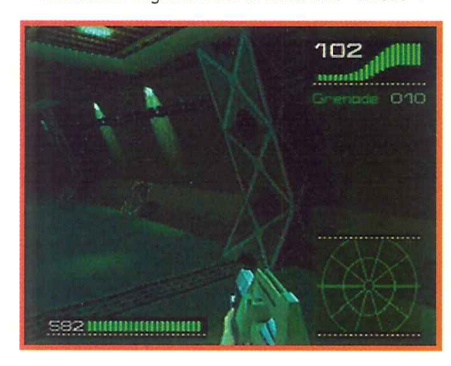
Roberto Lorente

La pistola de 9 mm. con la que comenzamos el juego no nos servirá de gran ayuda. Deberemos recoger por el camino armas más potentes que nos permitan destruir obstáculos, en principio, infranqueables.

En el ESPACIO nadie puede oir tus tiros



La terrorífica atmósfera que inunda este juego no tiene nada que envidiarle a la conseguida en la trilogía cinematográfica de Alien. En algunos momentos llegarás a sentir auténtico "miedo".

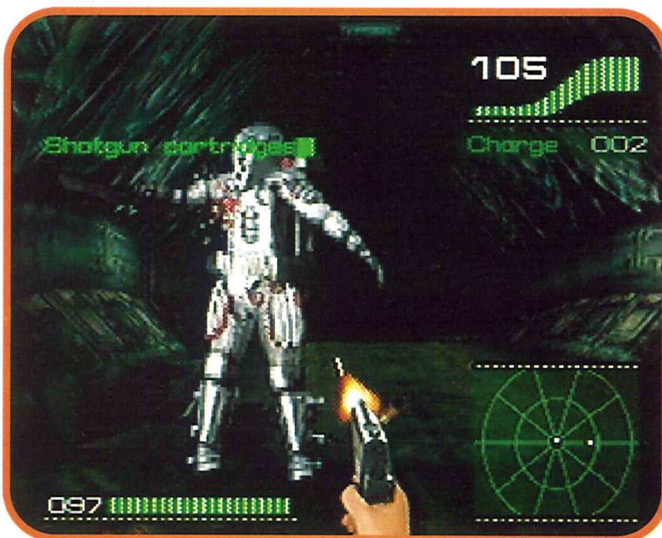


Acclaim ha demostrado con «Alien Trilogy» que sigue siendo una de las mejores compañías de software a nivel mundial.

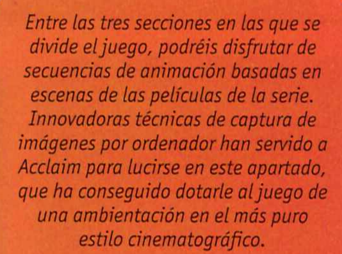


Acclaim ha tardado más de un año en desarrollar este título, pero, sin duda, los esfuerzos realizados se han hecho notar a todos los niveles, tanto en la calidad gráfica como en la jugabilidad.

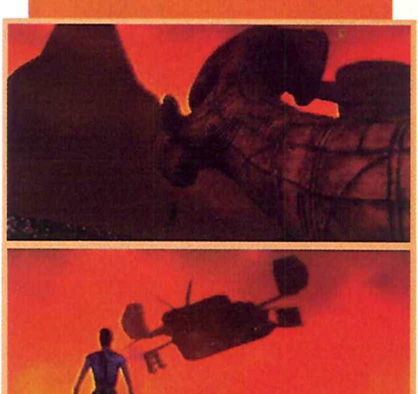








Entre las tres secciones en las que se divide el juego, podréis disfrutar de secuencias de animación basadas en escenas de las películas de la serie. Innovadoras técnicas de captura de imágenes por ordenador han servido a Acclaim para lucirse en este apartado, que ha conseguido dotarle al juego de una ambientación en el más puro estilo cinematográfico.

















Las variadas formas que adoptan los aliens en sus fases de crecimiento nos obligarán a cambiar las tácticas de ataque. Cada uno deberá ser eliminado de una manera diferente.







Mira por dónde pisas

En un juego de este tipo hay que tener muy claro por dónde te mueves. Si consigues hacerte con el llamado "Automapper" podrás ver un mapa completo de la fase, en el que se te indicará la localización de los ascensores (7), los interruptores que abren las puertas (2), los obstáculos "rompibles" (1) o aquellos lugares que esconden alguna sorpresa tras una pared falsa (11). Las zonas oscuras podrán ser superadas con la ayuda de lámparas (3) o gafas de visión nocturna(4). Las armas (8 y 9), las baterías para los interruptores (5) y los huevos de alien (6) tendrás que buscarlos sin ayuda en este enorme laberinto.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Acción
Compañía:	Acclaim
Programación:	Probe
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	33 niveles
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 93
Nunca antes se había reproducido con tanto acierto los asfixiantes escenarios de "Alien". Si no fuese por la pixelación que sufren los enemigos a corta distancia, los gráficos serían de auténtico 100%.

Sonido: 93
Si queréis pasar miedo y llevaros unos sustos tremendos os recomendamos que juguéis con unos cascos conectados al televisor. El sonido es impresionante.

Jugabilidad: 95
Imaginaos el resultado de sumarle la sencillez de manejo de un juego tipo "Doom" a un montón de misiones con Alien como protagonista... Total.

Diversión: 94
Desde el mismo momento en que conectes tu consola comenzarás a disfrutar con uno de los mejores juegos que existen para PlayStation.

Valoración: 94
No es necesario ser un seguidor de la saga "Alien" para disfrutar a tope con este título, en el que descubriréis un auténtico despliegue de medios técnicos, gráficos y sonoros que casi han conseguido dotar de vida propia a las criaturas surgidas de la imaginación de H.R. Giger.
Todos los elementos que deben formar parte de un videojuego se combinan a la perfección en «Alien Trilogy», creando un título de los que dejan huella.
Si tienes una PlayStation no te debes perder esta auténtica maravilla jugable.

Ranking:
Alien Trilogy
Krazy Ivan
Kileak the Blood

MEJOR CONSOLA

1- PlayStation

2- Super Nintendo

3- Saturn

La máquina de Sony ha sido la que ha conseguido el codiciado premio a la Mejor Consola del 95. La lucha ha sido muy dura ya que PlayStation ha obtenido un 34% de los votos frente al 31% de Super Nintendo y al 25% de SegaSaturn, pero al final Sony ha sido quien ha logrado convencer a un mayor número de usuarios de que su máquina es la mejor. Enhorabuena.

¡GRACIAS!

A TODOS LOS QUE HAN ABIERTO SU MENTE AL PODER.

Gracias a los lectores de esta revista que han elegido a **Playstation Mejor Consola de 1995**.
Para agradeceros este nombramiento,
en 1996 vamos a seguir revolucionando el mercado del videojuego.



Abre tu mente al poder de Playstation.



Johnny BAZOOKATONE



SATURN



PLAYSTATION

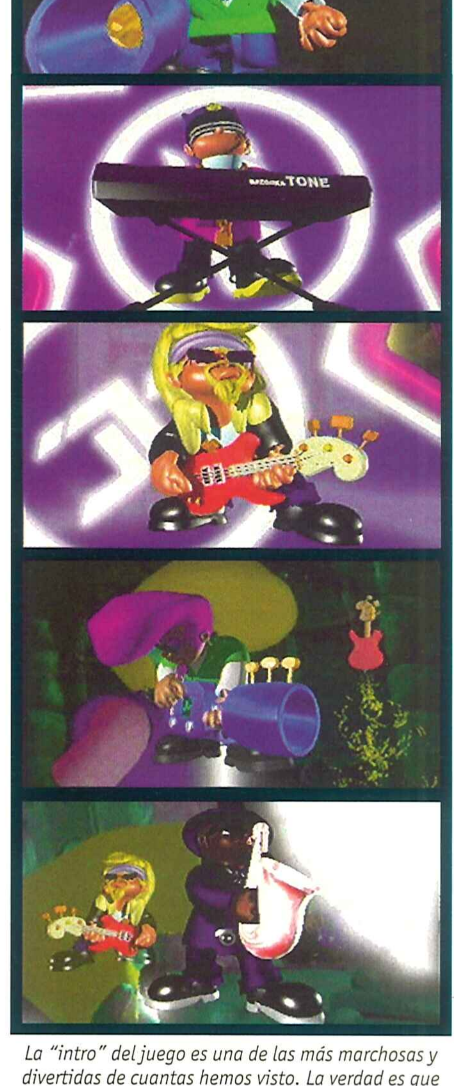




PLAYSTATION



SATURN



La "intro" del juego es una de las más marchosas y divertidas de cuantas hemos visto. La verdad es que parece auténticamente un videoclip musical.

PLATAFORMAS a todo ritmo

US Gold se ha lanzado a realizar un original juego protagonizado por un rockero que anda enfrascado en la búsqueda de su guitarra desaparecida.

El músico en cuestión se llama Johnny Bazookatone, su extraviada guitarra atiende al nombre de Anita y el malo de la historia no es otro que el mismísimo Diablo, a quien parece que le ha dado ahora por meterse a músico.

El caso es que este diabólico argumento es el que nos sirve como excusa para meternos de lleno en un plataformas de los de toda la vida aunque, por supuesto, adaptado técnicamente a los nuevos tiempos.

El mecanismo del juego nos lleva a recorrer un mapeado verdaderamente extenso formado por cinco escenarios diferentes: una prisión, un hotel, un restaurante, un hospital y un ático, los cuales a su vez están divididos en un total de 18 niveles.

A lo largo de nuestro recorrido nos encontraremos con un montón de items que nos darán puntos y que nos otorgarán ciertos poderes temporales (teletransporte, súper salto...) al tiempo que eliminamos a un considerable número de enemigos con la única ayuda de nuestra guitarra-arma y de nuestra habilidad en la carrera y en el salto.

Las principales innovaciones de este título con respecto a lo visto en las 16 bits no se centran en el desarrollo del juego -que resulta bastante "convencional"-, sino más bien en el apartado gráfico, donde podremos disfrutar de unos escenarios variados, abundantes y con una apariencia muy colorista, y de un personaje renderizado realizado con el máximo detalle y dotado de una muy buena animación.

Sin duda los soportes utilizados (Saturn y PlayStation) han garantizado los mejores resultados en el manejo de texturas y objetos renderizados, por lo que os podemos adelantar que ponerse frente a este «Johnny Bazookatone» resulta verdaderamente sugerente. A esta sensación tendréis que unirle la que provoca una "intro" estilo videoclip musical que parece sacada de la mismísima MTV y una banda sonora realmente marchosa, consiguiendo en su conjunto una "experiencia multimedia" bastante divertida.

Roberto Lorente

PLAYSTATION



La guitarra que lleva Johnny en el juego no es su querida Anita, que se encuentra en poder d el Diablo, sino una guitarra-arma con la que se defenderá de los numerosos enemigos.

PLAYSTATION



Los imaginativos decorados son uno de los aspectos más brillantes de este plataformas que, por otra parte, está claramente marcado por el ritmo y el rock´n roll.

SATURN



SATURN



US Gold nos ofrece un plataformas convencional cuyos alicientes se encuentran en sus vistosos escenarios y en una marchosa banda sonora.

SATURN

PLAYSTATION

Consola:	SEGASATURN
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	U.S.GOLD
Programación:	ARC DEVELOPMENT
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	5 NIVELES
Niveles de dificultad:	-
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 86

Los escenarios han recibido una atención muy especial y resultan muy convincentes. El protagonista tiene la pega de su escaso tamaño, pero cumple.

SONIDO: 92

La "cañera" banda sonora es uno de los mayores atractivos del juego. El hecho de que con esta versión se regale un CD con la banda sonora, así lo demuestra.

JUGABILIDAD: 83

La posibilidad de realizar varias acciones con el protagonista obliga a utilizar demasiados botones, lo que resulta un poco lioso.

DIVERSIÓN: 83

El cuidado aspecto gráfico ayuda a potenciar el desarrollo de un plataformas que presenta todos los ingredientes del género.

VALORACIÓN: 84

«Johnny Bazookatone» resulta bastante espectacular. No sólo porque su protagonista sea un rockero de los de armas tomar, sino porque los programadores han recurrido al virtuosismo gráfico y sonoro para arropar a este simpático personaje. Técnicamente, por tanto, no hay nada que achacarle, pero lo cierto es que debajo hay un juego de plataformas con un desarrollo poco original y que aporta escasas novedades al género. En cualquier caso, un título recomendable.

RANKING:

Johnny Bazookatone

Bug

Clockwork Knight

Rayman


SATURN

Johnny podrá recoger por el camino notas musicales. Por cada 100 que tenga en su poder conseguirá una vida extra.

La música es una de las protagonistas principales de «Johnny Bazookatone». Tanto es así que en la versión de Saturn encontraréis un CD de regalo que contiene los mejores temas del videojuego. Todo un detalle.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Plataformas
Compañía:	U.S.Gold
Programación:	Arc Development
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de fases:	5 niveles
Niveles de dificultad:	-
Memoria:	CD ROM




PLAYSTATION

Las dos versiones para PlayStation y Saturn son casi idénticas y tan sólo se diferencian en el control del personaje, que es algo más manejable en la versión para la máquina de Sega.


PLAYSTATION

El conductor de la barca que os lleva a los infiernos para enfrentaros al Diablo reclama el pago del peaje. Tendréis que conseguir alguna moneda para pagar al barquero u os quedaréis en tierra.


SATURN

En el juego se esconden 7 notas del Arco Iris. Si las recoges en orden pasarás a una fase de bonus. Si lo haces de forma desordenada obtendrás 100.000 puntos.


PLAYSTATION

SATURN



GRÁFICOS: 86
Prácticamente idénticos a lo comentado en la versión de Saturn.

SONIDO: 90
La banda sonora es digna de ser editada en un compacto. Lástima que en esta versión no se regale el compact con la música.

JUGABILIDAD: 80
El control del protagonista resulta un poco más engorroso que en el caso de Saturn. Los saltos siguen siendo la asignatura pendiente del juego.

DIVERSIÓN: 83
Los amantes de las plataformas clásicas estarán contentos. En «Johnny Bazookatone» encontrarán lo que buscan. Y poco más.

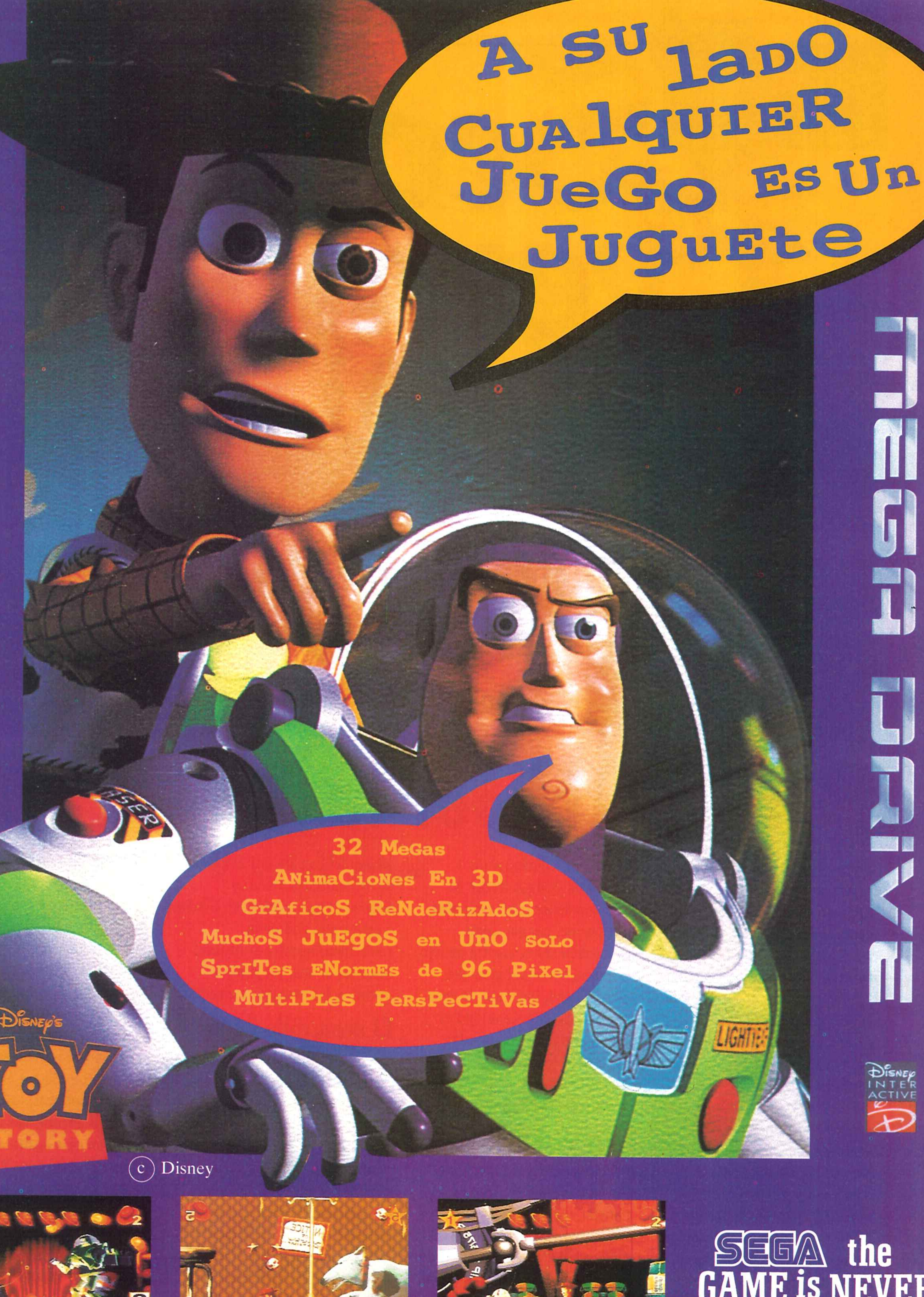
VALORACIÓN: 83
Hay que mirar muy detenidamente esta versión para PlayStation para distinguirla de su hermana en Saturn. Tanto gráficamente como en el sistema de juego son prácticamente idénticas, por lo que se hubiesen llevado una nota común de no haber sido porque el control de la versión PlayStation es un poco más complicado. Evidentemente, a todo se acostumbra uno, pero la disposición de los botones en el pad no deja de ser poco práctica. En general, lo dicho: un buen juego, pero con escasas aportaciones, salvo la brillante banda sonora.

RANKING:

Johnny Bazookatone

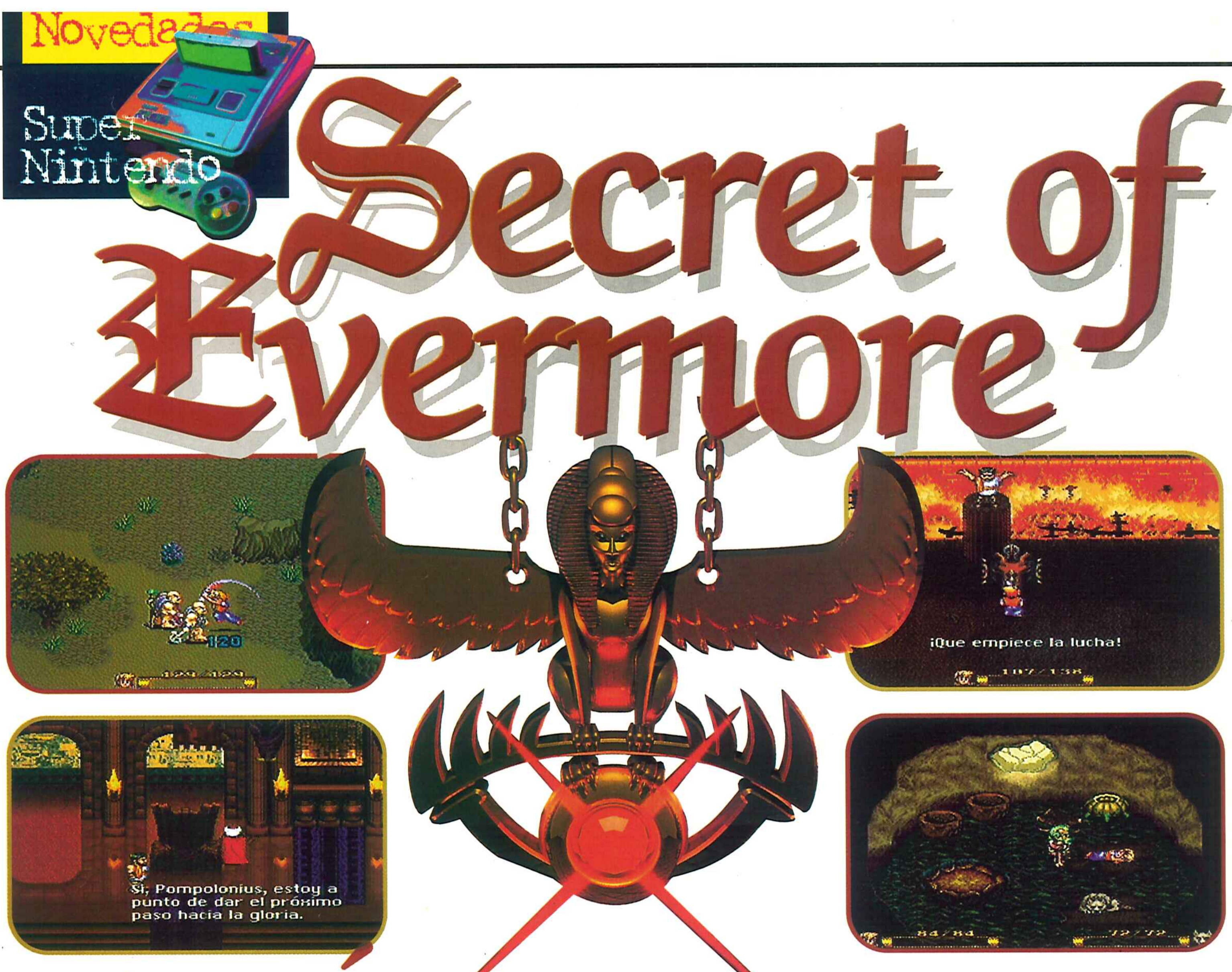
Mickey's Wild Adventures

Rayman



A SU lado CualquieR JUeGo Es Un JuguEte
MEGA DRIVE
32 MeGas
ANimaCioNes En 3D
GrAficoS ReNdeRizAdoS
MuchoS JuEgoS en UnO SoLo
SprITes ENormEs de 96 Pixel
MUltiPLeS PeRsPeCTiVas
Disney's
TOY STORY
© Disney
Disney Interactive
SEGA the GAME is NEVER Over.

Secret of Evermore



PASIÓN por la aventura

Tomando el testigo de Enix, Square Soft coloca en las Super Nintendo españolas su segundo juego de rol traducido. Un juego que sigue muy de cerca la línea marcada por el exitoso «Illusion of Time», ofreciendo largas horas de diversión apoyadas en un desarrollo aventurero fácil de seguir y un vistoso planteamiento gráfico.

«Secret of Evermore» nos va a sumergir en un universo de fantasía compuesto por cuatro mundos generados por la imaginación de otros tantos personajes. Nosotros asumiremos el papel de un chaval del siglo XX que es arrastrado junto a su perro a las entrañas de este universo por una máquina del tiempo. Para volver a casa deberemos solucionar los problemas que acontecen en cada uno de los cuatro mundos, procurando, por supuesto, mantener a salvo nuestro pellejo de los múltiples peligros que encontremos. Dicho así, la cosa parece fácil, pero la verdad es que Square le ha buscado las vueltas a este argumento para convertir esta divertida tarea en un esfuerzo casi titánico.

Lo principal para movernos con comodidad por Evermore pasa por aprender a manejar el anillo de órdenes que posibilita todas las acciones. Este sistema del anillo es igual al que se mostraba en «Secret of Mana» y, aunque al principio parece algo lioso, pronto se ve que es muy práctico para entrar y salir de los múltiples menús y submenús que se ofrecen. Gracias a este anillo podremos seleccionar nuestra armadura, nuestras armas, los items a utilizar y los hechizos a ejecutar.

El desarrollo de la aventura nos irá ofreciendo, -claro está-, la posibilidad de adquirir todos estos elementos y, lo que es más importante, nos obligará a usarlos en los momentos adecuados. Hechizos curativos y destructivos, armas arrojadizas o poderosas hachas se harán imprescindibles para avanzar por este espectacular mundo lleno de sorpresas.

Pero las armas y los hechizos no serán nuestra única obsesión. Igual que en «Secret of Mana» nuestra energía (y la del perro), vendrán marcadas por un número que sólo aumentará cuando lo haga nuestra experiencia. La experiencia se gana destruyendo monstruos y del mismo modo se adquiere el dinero imprescindible para comprar nuevos accesorios para avanzar en la aventura.

La base de «Secret of Evermore» son los laberintos, los puzzles, las pistas encubiertas y la habilidad para deshacerse de los correrosos enemigos finales. No es rol puro, pero sin duda alguna es una aventura que sabrá atraparos durante mucho tiempo, gracias, también, a que todos los textos del juego están traducidos al castellano.

Teniente Ripley







Cofres, ánforas, cestas... cualquier objeto susceptible de esconder algo debe ser investigado siempre. Es el mejor modo de encontrar nuevos componentes para los hechizos.

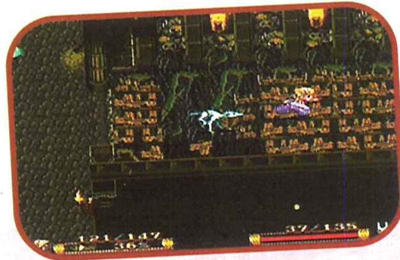


Derrotar a un enemigo final es anticipo de un gran premio. A menudo recibirás un arma más potente, pero los hechizos y las recompensas en metálico también son habituales.

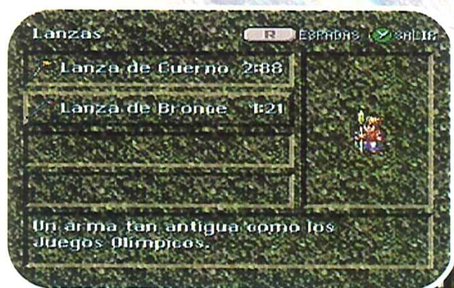
Nintendo está convirtiendo a la Aventura en uno de los géneros que ofrecen títulos de mayor calidad. Este «Secret of Evermore» es una prueba de ello.







Un anillo para gobernarlo todo



Desde esta opción podrás saber cuál es el poder de tus armas (divididas en tres grupos), seleccionarlas y descubrir cuál es su mejor utilidad.





Este menú ofrece toda la información que se puede necesitar: energía, monedas, los puntos que faltan para subir de nivel... Imprescindible.



Desde aquí se puede elegir la actitud de los personajes. Podéis hacer que el perro busque o que se convierta en una máquina de atacar.

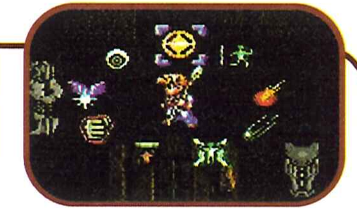
Un botón da acceso al anillo de órdenes desde el que se controlan todos los comandos del juego. El anillo principal, que os explicamos en este cuadro, da paso a otros anillos que son los que se encargan de seleccionar los items a utilizar en ese momento. Sin embargo, para que estos anillos funcionen hay que activar antes los elementos desde el anillo principal.



Las diversas defensas (armaduras, cascos, brazaletes) tienen su propio anillo dentro del principal. Llevar activada siempre la más potente es un seguro de vida.

Para poder realizar hechizos es imprescindible contar con los elementos necesarios. Desde aquí se puede saber tanto que elementos se necesitan como los que se tienen.

El poder está en la magia



Al recibir un hechizo tendrás ocasión de activarlo para incluirlo en su anillo correspondiente. Cuando tengas demasiados, tendrás que elegir entre los de más utilidad. Igual que las armas, los hechizos aumentan de poder al usarse.



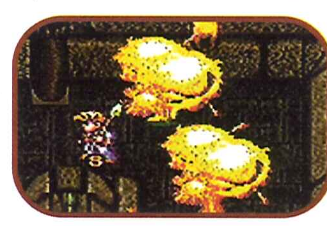
Curación: *Hay varios hechizos dedicados a recuperar energía, tanto para el jugador como para el perro.*



Descubrimiento: *esté práctico encantamiento os permitirá ver cosas que de otro modo serán invisibles.*



Levitación: *Como muchos otros hechizos, éste tiene una utilidad puntual y después pierde importancia.*



Bola de fuego: *hay bastantes hechizos de ataque que pueden dirigirse a varios enemigos a la vez.*



Nuestro peludo compañero oculta muchas sorpresas, por ejemplo, cuando le veáis olfatear con énfasis en una zona, parad a buscar. Seguro que encontraréis objetos más que interesantes.

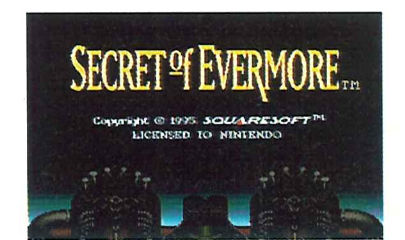
«Secret of Evermore» posee todas las cualidades necesarias para convertirse en todo un clásico dentro del género de las aventuras.

«Secret of Evermore» está formado por cuatro grandes mundos: el Prehistórico, el Medieval, el Antiguo y el Futurista, cada uno de ellos compuesto a su vez por varias localizaciones. Dentro del mundo Antiguo, por ejemplo, podremos encontrarnos en un mercado romano, en una ciudad de piratas, junto a las Pirámides de Egipto o en este curioso poblado edificado entre acantilados y los restos de un barco hundido.





Consola:	Super Nintendo
Tipo:	Aventura
Compañía:	Nintendo
Programación:	Square Soft
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de fases:	4 Mundos
Niveles de dificultad:	1 Nivel
Memoria:	24 Megas





En cada poblado encontraréis algún personajes dispuesto a vender y comprar tanto armas como escudos, componentes mágicos y demás objetos. Comprar con prudencia y buscad siempre los objetos que puedan mejorar vuestras habilidades. No todos sirven...

Gráficos: 93

Detallistas y llenos de color, se adaptan perfectamente al juego, arrastrándonos por variadísimos y bellos parajes.

Sonido: 91

La banda sonora y los efectos sonoros son los más adecuados para cada momento, creando un atmósfera ideal para la situación.

Jugabilidad: 92

Es fácil acostumbrarse a manejar los distintos menús y gracias a ellos las posibilidades de acción son muy amplias, dotando al juego de un gran dinamismo.

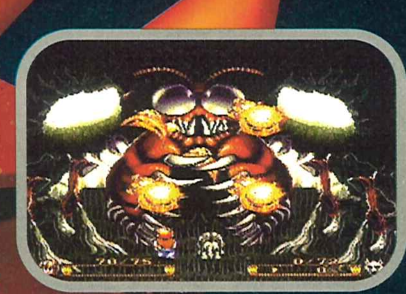
Diversión: 93

El juego es largo y lo bastante difícil como para proporcionar muchas horas de diversión. Lo peor es la dureza de algunos enemigos finales, que terminan haciéndose demasiado pesados.



Enemigos realmente "finales"

A lo largo del juego os tropezaréis con numerosos enemigos catalogados de "finales" que son, quizás, lo menos agradable del juego. Algunos pueden derrotarse en seguida, lo cual está muy bien para dejarte continuar tu camino. Otros, sin embargo, resultan demasiado correosos y tan complicados de derrotar, que pueden acabar con los nervios de cualquiera.





Valoración: 93

Es un juego que ningún amante de la aventura debería dejar escapar, al tiempo que ofrece una excelente toma de contacto para quienes quieran iniciarse en el género. «Secret of Evermore» se podría situar a caballo entre «Secret of Mana» e «Illusion of Time», tomando los elementos más atractivos de cada uno: complejas combinaciones de armas, objetos y hechizos junto a un desarrollo fácil de seguir. El que esté traducido al castellano y el completísimo libro de instrucciones (74 pgs.) que se regala con el juego, son dos detalles determinantes.

Ranking:

Secret of Mana

Secret of Evermore

Illusion of Time

La última generación de LUCHADORES







Por lo que se ve, todavía tenemos que alucinar mucho con los juegos de lucha para los nuevos soportes. Porque si creíais que con «Toh Shin Den» o «Tekken» ya se había tocado techo en PlayStation, al menos en las cuestiones técnicas, estábais muy equivocados.

El grupo de programación Kronos ha conseguido dar un paso hacia adelante y, -ayudado por estaciones Silicon Graphics y las herramientas de Alias-, ha conseguido realizar un juego de lucha "de lujo", que, al menos en el aspecto gráfico, supera a todo lo visto hasta la fecha en la máquina de Sony.

Partiendo de unos personajes parecidos a los de «Toh Shin Den», Kronos ha aplicado a sus figuras un tipo de texturas más efectistas y unas técnicas 3D hiper realistas que han conseguido dotar a los luchadores de un aspecto imponente.

Pero lejos de conformarse con esto, la utilización del programa «PowerAnimator» les ha permitido dotar a estos personajes de un movimiento fluído y realista como pocos.

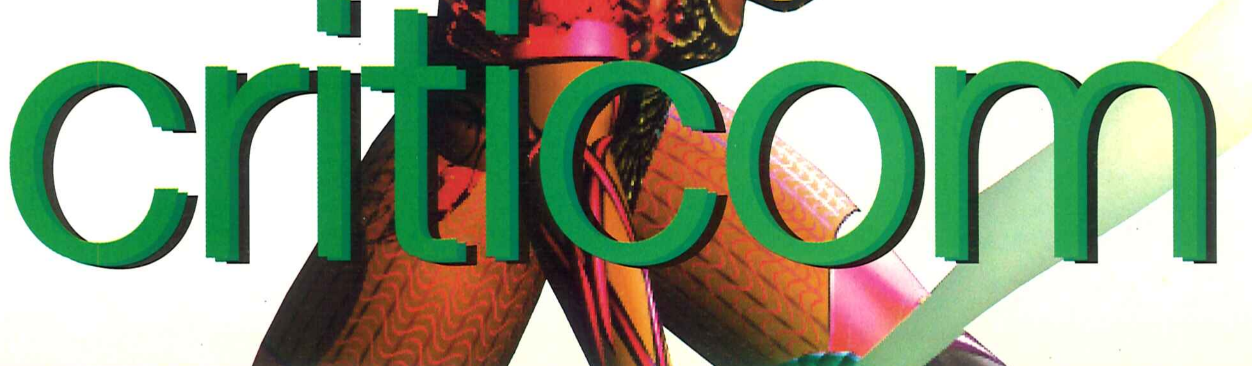
Esta sensacional demostración gráfica se completa con unos escenarios llenos de colorido que están a la altura de la altísima calidad obtenida en los anteriores aspectos.

Dejando a un lado la parte gráfica, cuya calidad queda fuera de toda duda, hay que decir, sin embargo, que en las cuestiones jugables la cosa se complica un poco. De entrada, los combates no cuentan con dos asaltos, -como suele ser habitual-, sino que es necesario acabar dos veces con la barra de energía del rival para ganar la contienda. Y os podemos asegurar que conseguir esta meta puede llegar a resultaros toda un hazaña.

Por un lado, esto podría ser interpretado como una forma de alargar la vida del juego, -que dispone tan sólo de ocho luchadores-, pero también es verdad que más de uno llegará a desesperarse cuando se vea vapuleado una y otra vez incluso por el primer luchador del torneo.

Además, la dificultad en el control de los luchadores afecta notablemente a la jugabilidad, y esto se traduce en un gran desequilibrio entre las virtudes tècnicas y la diversión. Todo un hándicap en un juego de lucha.

Manuel del Campo



Dayton

Estamos ante un caza-recompensas del espacio, un mercenario buscado en toda la galaxia que, sin quererlo, se ha visto envuelto en este torneo. Como tal villano, además de sus depurada lucha cuerpo a cuerpo, no tiene reparos en utilizar su pistola láser cada vez que las cosas se le ponen feas. De hecho, se jacta de ser uno de los mejores tiradores del Universo.

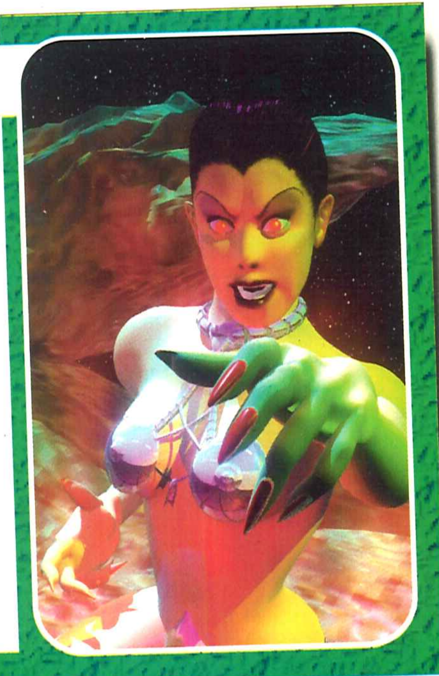






Demonica

Nadie sabe bien de dónde vino. Apareció de la nada y tomó forma de mujer en una de las lunas conocidas, cerca de la Confederación Planetaria. Sus razones de participación en el torneo no están claras, aunque por lo que parece sus intenciones no son nada buenas. Lo que sí se sabe es que puede utilizar poderes sobrenaturales para combatir a sus adversarios.









Exene

Desde un lugar próximo a un remoto planeta llamado Tierra, llega esta astronauta en una nave del siglo XXI, toda una reliquia del pasado. Su misión era explorar otros mundos dentro de la galaxia, pero un error en la computadora de navegación de su nave la ha llevado a introducirse en en medio de todo este jaleo que se está organizando.







Por lo poco que se sabe, este robot es un engendro mecánico que procede de las montañas de un planeta helado que se encuentra en el sistema más alejado del centro de la galaxia. No se conoce ni quién puede haberlo enviado, ni con qué fin, pero desde luego, es todo un adversario muy a tener en cuenta, al menos hasta que se le acaben las pilas...





Delara

Era una de las guardias del Centro de Operaciones de su país. Recientemente fue atacada por un grupo misterioso que trata de hacerse con el poder por medios poco lícitos. Tras reponerse de sus heridas, no ha dejado de buscar a los traidores, antes de que lleguen a consumar sus turbios planes y acaben con la paz de la galaxia. Cuidado con su espada.







Borm

Este personaje procede de una civilización perdida, en uno de los mundos más antiguos del Universo. Tras una dura y cruenta selección fue elegido por el gobierno de su país para presentarse en este torneo y cumplir la misión encomendada por su rey. Sus posibilidades están basadas exclusivamente en su descomunal fuerza física.







Sonork



A pesar de que no se parecen en nada, Sonork era compañero de Delara cuando fueron atacados por un misterioso grupo de conspiradores. Tras recuperar las fuerzas y deshacerse de uno de sus agresores, se ha lanzado desesperadamente a la captura del resto de conspiradores. El futuro de su país está en juego y está dispuesto a cualquier cosa.





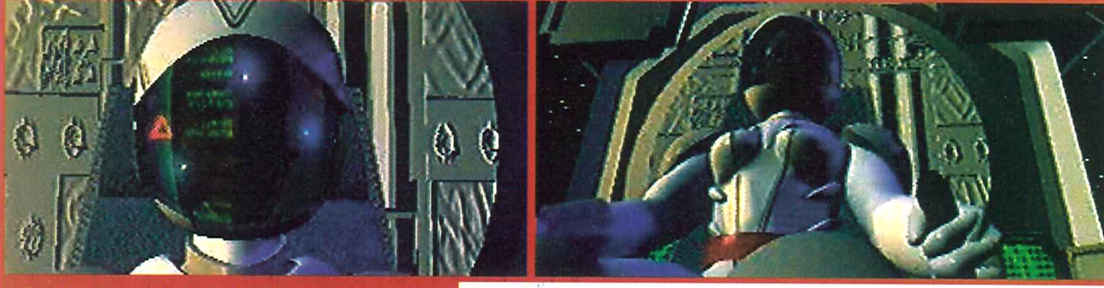
Yenji



Esta dama de afiladas uñas fue creada tras muchos años de investigación tecnológica y después de varios experimentos genéticos. Desgraciadamente, sus creadores no lograron su objetivo, ya que Yenji se reveló como un ser extremadamente agresivo y despiadado, capaz de acabar con cualquier cosa que se le ponga por delante. Ideal para el torneo.







Al elegir a un luchador en el modo Torneo, podremos disfrutar de unas espectaculares imágenes generadas por ordenador en las que se nos mostrará la historia del personaje elegido y el motivo de su participación en el torneo. Merece la pena disfrutar de estas "intros".





Virgin presenta un juego de lucha sorprendente a nivel gráfico, pero cuya excesiva dificultad le hace perder bastante interés.



«Criticom» recoge un concepto de tridimensionalidad similar al que vimos en «Toh Shin Den». Los luchadores pueden moverse por todo el escenario mediante la utilización de dos botones habilitados para tal fin. El resultado es impresionante.



El aspecto gráfico de «Criticom» es sobresaliente, tanto en lo que corresponde al diseño de los personajes como al de los escenarios. Por otra parte, la animación de los luchadores es, simplemente, genial.





Los luchadores cuentan también con algunos ataques "a distancia", que se pueden realizar mediante la combinación de varios botones. Arriba, Dayton disparando a su adversario.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Lucha
Compañía:	Virgin
Programación:	Kronos
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	8 luchadores
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	CD



Gráficos: 93
Toda una lujosa exhibición de polígonos, texturas y animaciones, con una calidad fuera de lo normal.

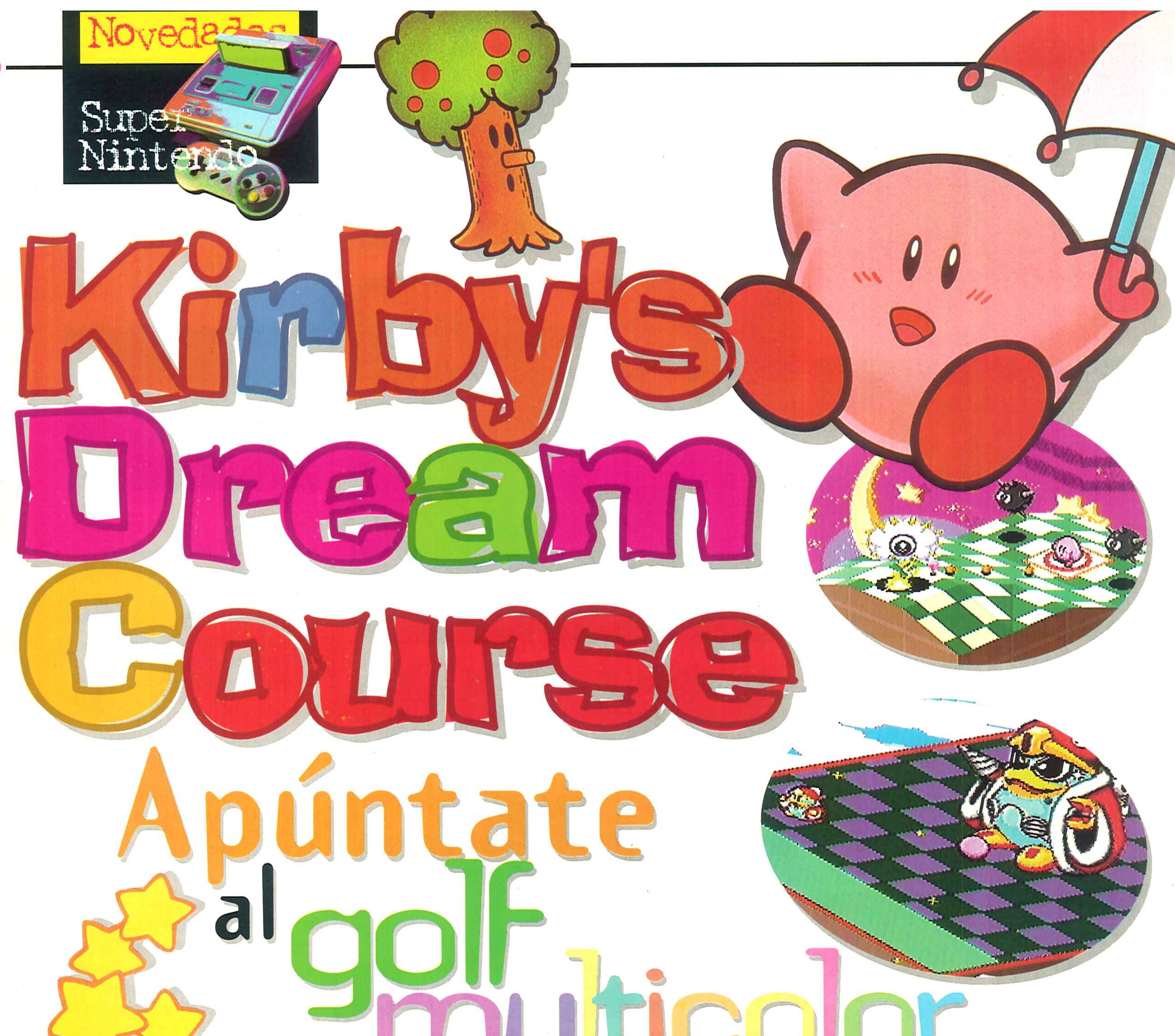
Sonido: 90
Los efectos de sonido no se quedan atrás dentro del apartado técnico. Destaca el ruido del choque de metales.

Jugabilidad: 81
Su excesiva dificultad hace que sea un juego sólo para los más expertos.

Diversión: 83
Hay que poner mucho empeño para conseguir dominar a los luchadores. Un hueso demasiado duro de roer.

Valoración: 84
Estamos ante el típico caso de un programa en el que la jugabilidad ha quedado muy por debajo de unos valores técnicos incuestionables. No es que se trate de un programa injugable, -ya que con dedicación se le puede sacar partido-, pero hubiera sido deseable la inclusión de unos cuantos niveles de dificultad, de modo que cualquier jugador hubiera podido experimentar el placer de conseguir un par de victorias sin necesidad de dejarse la piel en la consola.
Un título único a nivel gráfico, pero cuyos defectos jugables le restan bastantes enteros a su valoración global. Una pena que a este gran trabajo técnico no se la haya sabido sabido sacar toda la capacidad de diversión deseable.

Ranking:
Toh Shin Den
Tekken
Criticom



Kirby's Dream Course

Apúntate al golf multicolor

Kirby es, junto al intocable Mario y al reivindicado Donkey Kong, uno de los personajes más emblemáticos de Nintendo. Esta oronda bola rosada, que ha protagonizado plataformas, pinballs y puzzles con idéntica soltura y siempre brillantes resultados, prueba ahora fortuna con un juego en el que se mezclan el golf y el billar, pero en el que se mantienen vivas las constantes que han caracterizado a todas sus apariciones: sencillez, simpatía y diversión sin paliativos.

Es posible que recordéis que «Kirby's Dream Course» estuvo en los planes de lanzamiento de Nintendo hace algunos meses. El juego se retrasó porque existía la posibilidad de que se modificara su tratamiento gráfico, renderizando los escenarios como si fuera todo un «Donkey Kong Country». Sin embargo, estas pretensiones no se han llevado finalmente a cabo, con lo que Kirby moverá su cuerpecillo serrano sobre los escenarios simplistas y llenos de colorido a los que nos tiene habituados. La verdad, no sabemos cuáles podrían haber sido los resultados si se hubiera realizado este trabajo gráfico, pero lo cierto es que este «Kirby´s Dream Course» nos ha parecido, en cualquier caso, un juego enormemente divertido.

«Kirby´s Dream Course» es uno de esos cartuchos "especiales" que Nintendo se saca de vez en cuando de la manga y cuyo planteamiento resulta tan original como enganchante: Kirby ejerce de pelota de golf con la misión de eliminar a todos los enemigos que aparezcan en la pista hasta conseguir colarse por el agujero que señala la meta.

Pero no penséis que la cosa va a resultar excesivamente fácil. Al principio, el juego nos dejará que nos confiemos, proponiendo hoyos bastante simples y sin excesivos problemas, pero poco a poco empezarán a aparecer enemigos flotando en el aire, trampas de agua, rodillos, transportadores, escalones... y, al final, conseguir colarnos por los agujeros se convertirá en una tarea realmente complicada.

La única manera de salir airosos de todas estas dificultades será aprender a manejar con habilidad las posibilidades de Kirby: podremos saltar, volver hacia atrás, rodear obstáculos, variar el ángulo de golpe de manera que consigamos efectos, rebotar en las bandas....y hasta transformarnos en los más diversos objetos.

Afortunadamente, también contaremos con la posibilidad de grabar la partida cada vez que completemos cada uno de los ocho circuitos de los que consta el juego, compuestos a su vez por otro ocho hoyos.

En resumen, un juego largo y altamente adictivo que cuenta con dos virtudes cruciales: un personaje carismático y un desarrollo muy original.

Sonia Herranz



Kirby regresa a Super Nintendo en un divertido y original juego en el que se mezclan el golf y el billar.



Kirby, rey de la transformación

Cada uno de los múltiples hoyos del juego tiene sus trampas, sus trucos y sus dificultades. Pero Kirby, que es una fuente inagotable de recursos, siempre tiene una solución de emergencia para cada caso, ya que nuestro amigo podrá transformar su cuerpo en diferentes objetos. Esta transformación, muy útil en la mayoría de los casos, deberá realizarse una vez que Kirby haya empezado a rodar.



NEEDLE: Transformado en un erizo, Kirby puede pararse de golpe eliminando además a los enemigos acorazados que estén cerca.

FIREBALL: Este movimiento acelera notablemente la velocidad de Kirby y le permite acabar con los enemigos de fuego.



FREEZE: Las trampas de agua dejan de ser un problema con este poder que transforma en resbaladizo hielo todo el líquido que toca.

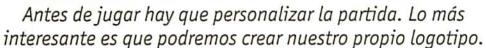


STONE: No hay nada más práctico para las fases con muchos precipicios que poder transformarse en roca y detenerse al instante.

Ajustando el punto de contacto del palo con Kirby, podremos conseguir muchos y variados efectos, como por ejemplo realizar un giro de 360° o golpear y volver atrás. Igual que en el billar.

Cada hoyo es un mundo diferente cargadito de dificultades. Superar con éxito todas las trampas que presentan estos circuitos requiere mucha habilidad en la aplicación de las numerosas posibilidades que existen para realizar los golpes. Resulta muy de agradecer una opción del juego que nos permite repetir los hoyos y mejorar nuestra puntuación.





Antes de jugar hay que personalizar la partida. Lo más interesante es que podremos crear nuestro propio logotipo.

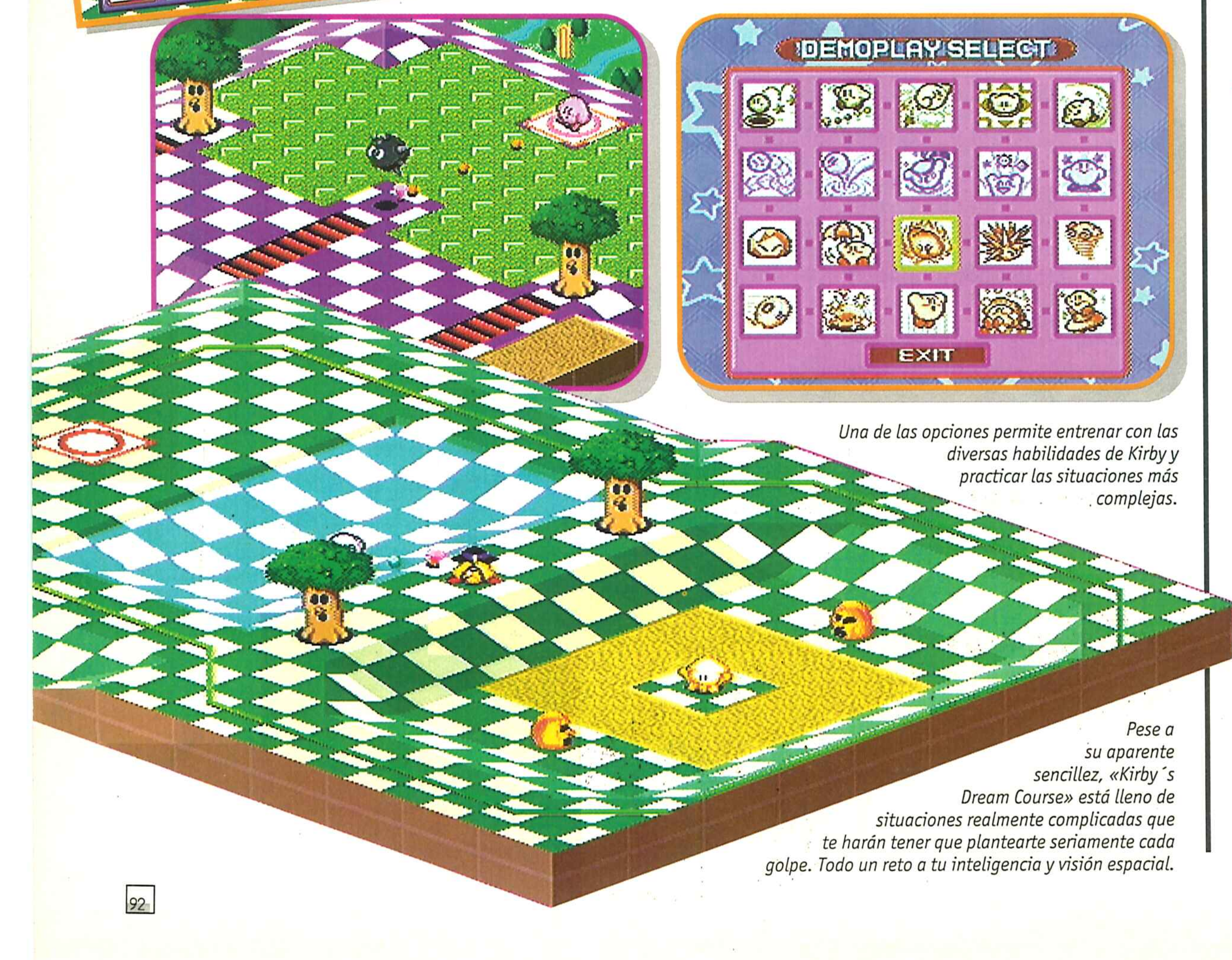


La estética del juego es fiel a la personalidad de Kirby, ofreciendo gráficos llenos de color y simpatía con un marcado tono "naif".



Los usuarios de Super Nintendo tienen a su disposición un nuevo juego protagonizado por Kirby que hará las delicias de los amantes de los retos a la inteligencia.

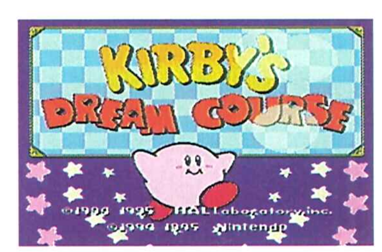




Una de las opciones permite entrenar con las diversas habilidades de Kirby y practicar las situaciones más complejas.

Pese a su aparente sencillez, «Kirby´s Dream Course» está lleno de situaciones realmente complicadas que te harán tener que plantearte seriamente cada golpe. Todo un reto a tu inteligencia y visión espacial.

Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	INTELIGENCIA/ARCADE
Compañía:	NINTENDO
Programación:	NINTENDO
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	8 PISTAS
Niveles de dificultad:	1 NIVEL
Memoria:	8 MEGAS



GRÁFICOS: 87
Simples, pero muy efectistas. El colorido y el original diseño de los circuitos son lo más sobresaliente.

SONIDO: 85
Los efectos sonoros y la música son "simpaticonas" e "infantiloides", como corresponde al rosado personaje.

JUGABILIDAD: 88
Te permite ir avanzando paso a paso, con lo que gana interés a medida que se va aprendiendo a manejar.

DIVERSIÓN: 88
Es de los típicos que te "pican" y que te obligan a tratar conseguir un hoyo y otro. La posibilidad de volver repetir el mismo circuito para mejorar puntuación alarga bastante la vida del juego.

VALORACIÓN: 88
Divertido y dinámico, «Kirby's Dream Course» se nos ofrece como un juego novedoso y original que basa su atractivo en un personaje irresistible y en un desarrollo pensado para atrapar al jugador en una lucha de precisión y mucha vista.
La originalidad de su planteamiento y el hecho de que enfrentarse a cada uno de los hoyos resulte un verdadero reto a tu inteligencia -sobre todo para averiguar la trayectoria de la Kirby-bola y descubrir la mejor manera de sortear los diferentes obstáculos-, le convierten en un título realmente adictivo que puede proporcionar largas horas de diversión.

RANKING:
World Master Golf
Kirby's Dream Course

うおっ!

¡QUE NO CUNDA EL PÁNICO!

YA ESTÁ AQUÍ EL ÚLTIMO NÚMERO DE NINTENDO ACCIÓN



Con **2** Posters de regalo

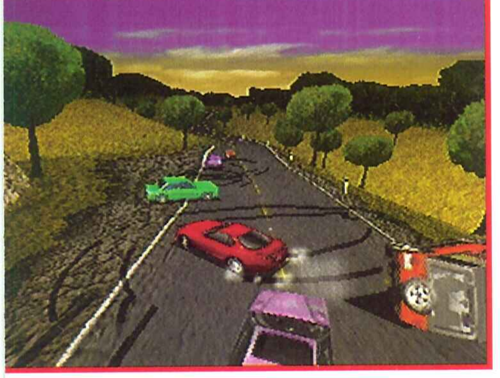


Todo sobre **'Dragon Ball Z: Hyper Dimension'** para SNES• Trucos de **'Earthworm Jim 2'**• **'Mario 2'** y **'DKC 2'**, a fondo• Los golpes más increíbles de **'WeaponLord'**• Mapas originales de todos los niveles de **'Doom'**• Review de **'Kirby´s Dream Course'** en SNES• Previews de **'Toy Story'** y **'Secret of Evermore'**, dos títulos clave en 16 bits para la primavera• Toda la verdad sobre el lanzamiento de N64• Noticias• Manga• Acción.

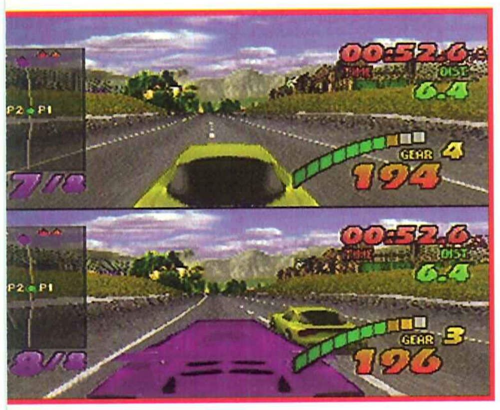


PASIÓN por la velocidad





Competir por carreteras públicas entraña estos peligros. Aquí es donde se aprecia el genial movimiento de los coches y el detallismo de toda la realización gráfica.



EA ha tenido la genial idea de incluir dos opciones para que participen dos jugadores: pantalla partida y "link cable" (con dos consolas y dos monitores). A gusto de todos.

Pioneer Productions, bajo la supervisión de EA, logró con «The Need for Speed» completar un juego para 3DO diferente, un simulador de conducción casi puro, en el que el hecho de ganar una carrera o conseguir un buen crono quedaba supeditado a la sensación de conducir uno de los ocho súper deportivos que proponía. Su conversión a uno de los nuevos formatos, estaba cantada.

Técnicamente, no hay muchas novedades en esta versión para PlayStation con respecto al original. Volvemos a encontrarnos con un apartado gráfico que utiliza sprites pre-renderizados para el diseño de los coches (algo irregulares en su perspectiva posterior) y unos decorados repletos de texturas generados en tiempo real.

Lo que sí se ha mejorado bastante es la sensación de velocidad, algo lógico teniendo en cuenta la capacidad de la máquina. En PlayStation los coches se desplazan mucho más rápido y en cualquiera de las cuatro perspectivas disponibles parece que nos estamos moviendo realmente a más de 200 Km por hora.

EA ha querido aportar a esta nueva versión más elementos que ayuden a convertirla en un programa más a gusto de todos. Por eso, ha incluido hasta cuatro modos de juego (en 3DO solo había dos), más circuitos, nuevas opciones y la posibilidad de que participen dos jugadores a pantalla partida o utilizando el "link cable".

El mayor encanto de este programa sigue residiendo en la posibilidad de pilotar estos turismos de lujo con un evidente sentido del realismo (resulta casi imposible tomar una curva a altas velocidades) y encima haciéndolo en carreteras urbanas en las que transitan coches que nada tienen que ver con la competición y donde la policía permanece a la espera de cazar a uno de estos pilotos suicidas.

Con todos estos elementos, «The Need For Speed» consigue ofrecer unas sensaciones que conseguirán deleitar a cualquier jugador, aunque no sea un auténtico fanático de los coches.

Manuel del Campo

The NEED for SPEED

CORVETTE ZR-1
LAMBORGHINI DIABLO VT
DODGE VIPER RT/10
TOYOTA SUPRA TURBO
FERRARI 512TR
PORSCHE 911 CARRERA
MAZDA RX7
ACURA NSX







«The Need for Speed» es, además de un gran juego, un extraordinario banco de datos. Cada uno de los ocho coches cuenta con un completo fichero, suministrado por la revista "Road & Track", en el que se detallan todas sus características, su historia y se ofrece un espectacular video con imágenes reales. Sólo por esto el juego ya merece la pena.



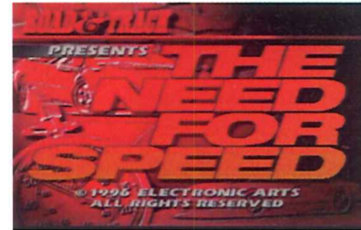


Electronic Arts ofrece una nueva e interesantísima oferta para los amantes de la conducción y el riesgo.



El juego porpone cuatro perspectivas diferentes: dos desde el interior del coche (una con volante y cuadro de mandos y otra no), una vista posterior y otra aérea.

Consola: PLAYSTATION
Tipo: CONDUCCIÓN
Compañía: ELECTRONIC ARTS
Programación: PIONEER PRODUCTIONS
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 7 CIRCUITOS
Niveles de dificultad: 2 NIVELES
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 90
Excelente sensación de velocidad, gran movimiento de los coches, buenos detalles en el diseño de los escenarios y discreto el diseño de algunos vehículos.

SONIDO: 88
Siguiendo la línea de los gráficos, es algo irregular. Presenta buenos detalles y los combina con otros algo peores.

JUGABILIDAD: 90
Como buen simulador, al principio cuesta hacerse con los coches, pero una vez dominados, es toda una delicia.

DIVERSIÓN: 92
El juego ideal para los amantes de la conducción. Sus inmensas posibilidades le convierten en un título que te puede durar años y años.

VALORACIÓN: 90
La primera virtud que presenta este juego es que es diferente al resto de los simuladores de coches existentes para PlayStation.
Esto se debe a que apuesta no sólo por la competición estilo arcade, sino también por acercarse lo máximo posible a la realidad, a la conducción como tal.
Esta sería una apuesta muy arriesgada si no contara -como cuenta-, con una realización más que notable, unida a una serie de elementos que consiguen ofrecer las dosis de diversión suficientes.
Por todo ello «The Need for Speed» consigue situarse casi casi a la altura de los míticos simuladores de velocidad para la máquina de Sony.

RANKING:
Destruction Derby
Ridge Racer
The Need for Speed

Novedades

PlayStation

Magic

«Magic Carpet» nos propone un viaje fantástico a las entrañas de un mundo de magia, monstruos y poder ilimitado. Bullfrog, responsable de otros éxitos como «Theme Park» o «Syndicate», descubre con «Magic Carpet» un equilibrio interesante y atrevido entre la estrategia y la acción, hilando con precisión una historia épica y rebosante de alternativas: ambos géneros dejan lo mejor de su estilo para configurar un juego diferente y original.

La base de la historia se centra en un mundo divido en diversas islas en las que ocho magos luchan por reunificarlas bajo su mandato. El jugador asume el papel de el Mago Blanco y empezará su conquista particular sin más ayuda que una alfombra voladora y un puñado de hechizos de relativo poder. Para aumentar su fuerza, el mago deberá ir cosechando maná y almacenándolo en el interior de sus fortalezas. Claro que el maná, aunque parezca contradictorio, no cae del cielo. Hay que ganárselo.

El juego nos plantará en un mundo desconocido y, una vez localizada una zona más o menos segura, deberemos usar un hechizo para levantar nuestra primera fortaleza, que no será más que una pequeña torre coronada por un globo. Hecho esto deberemos localizar el maná, que se presenta en esferas de color que aparecen tras eliminar a un enemigo. Para que nuestro globo vaya a buscarlo debemos trasformar el color del maná en el nuestro propio, usando otro hechizo para tal efecto. El globo se encargará de recolectarlo y transportarlo hasta la fortaleza. Cuando la cantidad de maná sea suficiente, nuestros hechizos aumentarán de poder y podremos ampliar así nuestra fortaleza. Por supuesto, nuestro almacén corre el riesgo de ser atacado, con lo que perderíamos el maná recolectado. Del mismo modo, nosotros podremos atacar las fortalezas de otros magos y a los magos mismos.

El aumento de dificultad en cada fase conlleva un incremento del interés del juego. Avanzar nivel tras nivel supondrá una auténtica obsesión, apoyada además por la inclusión de un número de escenarios realmente elevado. Si consigues completar uno con éxito, no pararás hasta que hayas dado por acabado todo el juego.

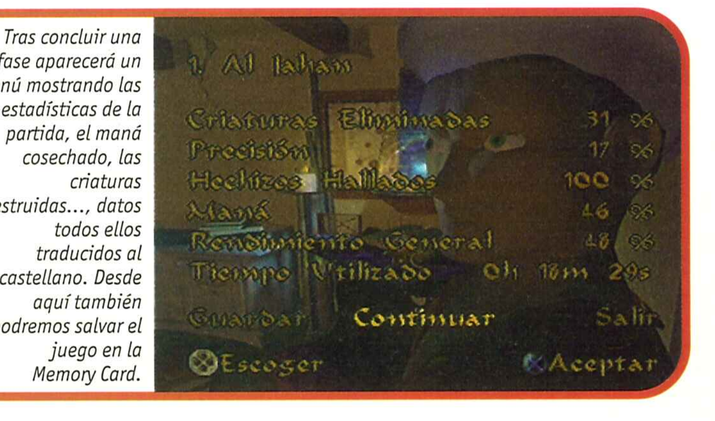
Sonia Herránz





Para movernos mejor por cada mundo dispondremos de un mapa que nos indicará la posición de nuestro castillo y los de los enemigos, así como la localización de los monstruos, las puertas y los hechizos.

El mundo visto desde el CIELO



Tras concluir una fase aparecerá un menú mostrando las estadísticas de la partida, el maná cosechado, las criaturas destruidas..., datos todos ellos traducidos al castellano. Desde aquí también podremos salvar el juego en la Memory Card.



Carpet

Consola:	PlayStation
Tipo:	Estrategia/Arcade
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	Bullfrog
Nº de jugadores:	De 1 a 8
Nº de fases:	50, más 25 hidden
Niveles de dificultad:	2 niveles
Memoria:	CD ROM



Aunque este juego resulta, en general, atractivo gráficamente, presenta el problema de la excesiva pixelación de los objetos y la brusca generación de los escenarios.



Electronic Arts propone un juego original y diferente, en el que se mezclan la estrategia y el arcade.

La fortaleza es tu poder

Tu primera fortaleza será una torre con un globo que buscará maná por todo el mundo. Esta torre es vulnerable y tiene poca capacidad para almacenar maná. Deberás ampliarla hasta conseguir un auténtico palacio con defensores incluidos.







Gráficos: 82
La generación de los escenarios es brusca y se aprecia excesiva pixelación en los objetos. Sin embargo, el movimiento es suave y rápido y el aspecto general bastante atractivo.

Sonido: 90
La música se complementa a las mil maravillas con los efectos sonoros, redondeando una ambientación perfecta que llega a impresionar.

Jugabilidad: 86
No es fácil hacerse con el control de la alfombra. El sistema para cambiar de hechizo es lento y a veces no se cuenta con mucho tiempo.

Diversión: 87
Sabe enganchar, haciéndose sumamente divertido. Además, su elevado número de fases, incluyendo los nuevos escenarios de «Hidden Worlds», asegura diversión para mucho tiempo.

Valoración: 86
Atractivo y divertido. «Magic Carpet» ha sabido combinar elementos de dos géneros tan dispares como el mata-mata y la estrategia para atraer a su mundo mágico a todo tipo de usuarios. Técnicamente tiene algunos defectos gráficos, pero resultan "perdonables" gracias a sus virtudes jugables. Además, permite la partición de varios jugadores simultáneos con Link Cable, salva partidas en Memory Card y cuenta con dos juegos en el mismo CD: «Magic Carpet» y «Hidden Worlds». Su principal problema es el difícil control de todos los aspectos del juego, aunque eso se soluciona con un poco de práctica.

Ranking:
No existen otros juegos similares para PlayStation







X-COM Enemy Unknown



Al igual que en los RPG´s, en «X-COM» todos los soldados disponen de una serie de cualidades propias representadas por números. Su capacidad de desplazamiento, su precisión en el tiro, su coraje o su forma física, se indicará mediante este sistema de barras.



¡¡Ya están aquí!!

Suponer por un momento que la Tierra está siendo visitada habitualmente por seres extraterrestres. Imaginad también que estos seres no tienen otra intención que la de invadir el planeta. ¿Quién los detendría?.

MicroProse ya ha pensado en ello y nos propone en «X-COM. Enemy Unknown» coordinar una fuerza multinacional preparada para repeler la invasión OVNI.

Como comandantes de estas fuerzas tendremos que construir bases por todo el mundo, las cuales deberán estar formadas por laboratorios (para investigar los artefactos alienígenas y desarrollar nuevas armas), almacenes (para guardar nuestro stock de municiones), hangares (para las naves de transporte y cazas) y otros tipos de instalaciones necesarias para afrontar una invasión de este tipo.

Junto a esta labor

púramente "arquitectónica" y ligeramente estratégica (propia de un «Sim City») tendremos también otros cometidos como pueden ser la compra de mejor armamento, la fabricación de equipo militar o la interceptación de OVNIS que vuelen sobre el planeta.

En el momento que nuestro radar detecte una de estas naves, tendremos dos opciones: enviar un caza para destruirlo en el aire o esperar a que se pose en el suelo y mandar entonces una nave de transporte llena de soldados para destruir a los invasores.

Si nos decidimos por la segunda posibilidad, la mecánica de juego cambiará. Dejaremos en ese momento de preocuparnos del dinero que nos queda y de la construcción de edificios y demás estrategias y nos volcaremos en un arcade con perspectiva isométrica en el que manejaremos a un grupo de soldados de élite. Mediante un sistema de ataque por turnos intentaremos eliminar a los "marcianos" y recuperar todo lo que se pueda de la nave.

Como veis, para finalizar con éxito esta complicada misión, deberemos recurrir tanto a nuestra habilidad como a nuestras aptitudes para la estrategia. El resultado de esta combinación resulta, sin duda, bastante divertido.

Roberto Lorente



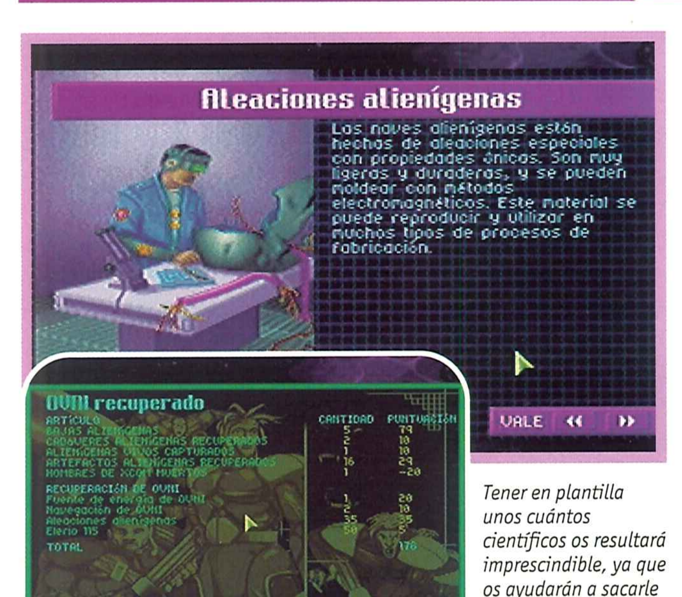
La colección de enemigos es muy amplia. Para poder derrotarlos tendréis que desplegar muy bien vuestras fuerzas.

La pela es la pela

La corporación que dirigís se sostiene gracias al dinero aportado mensualmente por los distintos países. Cada gobierno estudiará vuestra actuación del mes anterior para ajustar sus pagos a los resultados obtenidos: no dejéis ningún territorio sin proteger u os quedaréis sin el dinero aportado por ese país. Y sin "pasta" no podréis fabricar armas, ni construir bases...



Cada soldado puede ser equipado con las armas y material que queráis... siempre que las tengáis disponibles en el almacén. Es aconsejable probar todas las posibilidades: sobreviviréis más tiempo y os lo pasaréis mejor.

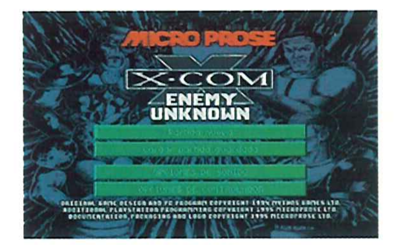


Tener en plantilla unos cuántos científicos os resultará imprescindible, ya que os ayudarán a sacarle provecho a lo que encontréis en las naves alienígenas.

Quienes quieran descansar de luchas y carreras, encontrarán en este título una buena oportunidad para demostrar sus dotes de estratega.



Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	MICROPROSE
Programación:	MICROPROSE
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	–
Niveles de dificultad:	5 NIVELES
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 80

Tan simples como corresponde a un juego de estrategia clásico. Mucho menú -en castellano, eso sí-, y poco despliegue de efectos.

SONIDO: 82

La música queda limitada a las pantallas de menú. En los combates únicamente se escuchan los disparos, explosiones y gritos de los heridos.

JUGABILIDAD: 87

El lento desplazamiento del cursor ralentiza en exceso el desarrollo del juego. A pesar de esto resulta muy sencillo controlarlo.

DIVERSIÓN: 90

A poco que os guste la estrategia seguro que disfrutáis un montón con este juego.

VALORACIÓN: 90

Playstation demuestra con este juego que también es capaz de entretener a los amantes de la diversión más pausada, a esos que prefieren estrujarse las neuronas ante un reto difícil en lugar de liarse a golpes con el pad.
Con esto no queremos decir que no haya acción, -que haberla hayla-, pero siempre en medidas dosis y porporcionando el tiempo necesario como para poder pensar el siguiente movimiento a realizar.
«X-Com» supondrá una interesantísima opción para quienes ya gustan de este género y conseguirá que muchos otros se "suban al carro" de la estrategia. ¡Ah, y está en castellano!

RANKING:

Theme Park

X-Com

Real Bout Fatal Fury

La saga inagotable

No cabe duda de que SNK sigue confiando ciegamente en esta saga y en un género, la lucha, que ocupa más del 90% de sus producciones.

Las cinco entregas de «Fatal Fury» con las que hasta el momento nos ha obsequiado la compañía de Osaka han mantenido vivas las constantes que han hecho de esta serie una de las más populares de la historia, pero bien es cierto que con cada nueva entrega hemos ido descubriendo mejoras que han afectado tanto a luchadores como a escenarios.

«Real Bout Fatal Fury» no es una excepción a la regla y, de esta forma, nos encontramos con un plantel de 16 luchadores -6 más que en su predecesor- que incluyen muchas caras conocidas, otras inéditas y algunas recuperadas de anteriores secuelas, así como cinco decorados completamente nuevos que varían dependiendo de la hora del día.

El acabado gráfico tanto de estos escenarios como de los propios luchadores es, una vez más, impecable, llevando la técnica de los sprites pre-dibujados a su máxima expresión y alcanzando un efecto de profundidad inmejorable.

Pero las sorpresas nos llegan principalmente dentro del apartado jugable. Por un lado se ha incluido una pequeña "barra de poder" que, una vez llena, permite ejecutar poderosos golpes capaces de acabar con la resistencia del rival. Por otro, y continuando con una interesante idea que vimos en la anterior entrega, se presenta una nueva forma de obtener la victoria que consiste en arrojar al rival fuera del escenario.

Estos dos nuevos e interesantes alicientes se unen a unos combates que resultan de por sí súper atractivos gracias a un repertorio de golpes y movimientos casi infinito y al espectacular concepto de la lucha que siempre ha demostrado SNK.

Manuel del Campo

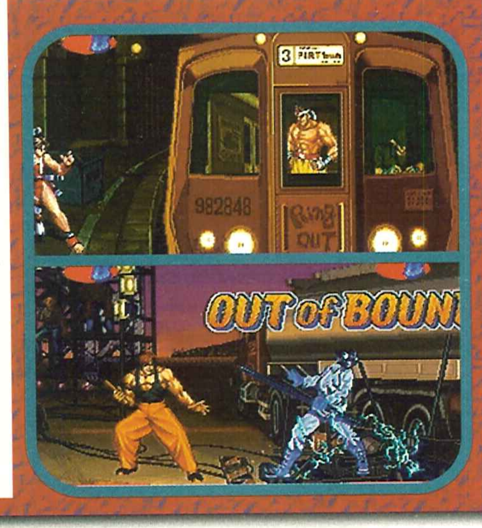






¡Fuera del ring!

Una vez hayamos conseguido echar al rival fuera del escenario, las sorpresas entrarán a formar parte del juego. A veces los enemigos acabarán en el agua, otras achicharrados y, en algunas ocasiones, escaparán en un tren. Nunca se sabe.



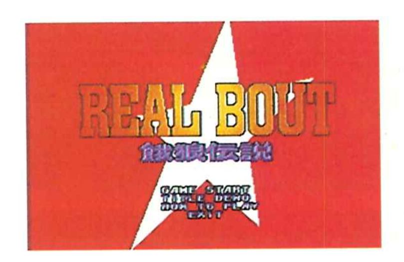


Como veis, SNK también ha pensado en este juego en los hispano-parlantes. Todo un detalle.



Este es el repertorio de luchadores que presenta esta quinta parte de «Fatal Fury». 16 elegibles, más algún que otro jefe final.

Consola:	NEO GEO CD
Tipo:	LUCHA
Compañía:	SNK
Programación:	SNK
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	16 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	8 NIVELES
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 93
Dentro de su estilo, marca las diferencias por su perfecto acabado. Destaca la más que aparente sensación tridimensional.

SONIDO: 94
Contundentes y espectaculares efectos de sonido a los que se les une una impresionante banda sonora que mezcla rock y música clásica.

JUGABILIDAD: 91
Como siempre, cuesta hacerse con los juegos de SNK (salvo quién se conozca la serie de memoria), pero después muestra sus excelencias.

DIVERSIÓN: 90
A su favor juega la siempre atractiva propuesta de lucha de primera clase, y en contra, su escasa capacidad para sorprender.

De nuevo SNK ha querido jugar con la tridimensionalidad, posibilitando que los luchadores se muevan en tres planos diferentes y colocando diversos elementos (espectadores, etc...) en primer plano.

El comentario se hace algo casi monótono: SNK ha realizado un excelente juego de lucha. ¿Le pilla esto a alguien por sorpresa?



Esta vez, los personajes de «Fatal Fury» podrán mejorar sus ataques gracias a una nueva barra de energía (situada en la parte inferior de la pantalla) que, una vez repleta, les permitirá ejecutar "super golpes" que acabarán directamente con los adversarios.



Otra forma de ganar (o perder).
Una de las novedades de esta nueva entrega es la posibilidad de derrotar a los rivales arrojándolos fuera del escenario de combate. Eso sí, antes habrá que romper las "barreras" de los decorados.

VALORACIÓN: 92
Ya os hemos hablado una y mil veces de lo que sucede con algunos juegos de SNK: suelen presentar una calidad impecable, manteniendo un perfecto equilibrio entre su realización técnica y su jugabilidad, pero rara vez llegan a sorprender con respecto a sus predecesores. Los fanáticos de este tipo de juegos siempre encontrarán nuevos alicientes, pero a la gran mayoría les parecerá más de lo mismo, pues se echa de menos la imaginación que vimos, por ejemplo, en «King of Fighters 95».
De todos modos, no cabe duda de que SNK ha vuelto a deleitarnos con un enorme juego de lucha.

RANKING:
King of Fighters 95
Real Bout Fatal Fury
Fatal Fury 3





Actua SOCCER







El FÚTBOL más Real

La introducción de los polígonos en el mundo de los simuladores de fútbol está abriendo una serie de posibilidades enormes a nivel gráfico. La habitual concepción del campo plano en 2D sobre el que se desplazan unos sprites más o menos grandes ha pasado a la historia desde que las figuras poligonales se instalaron en las consolas de última generación.

«Actua Soccer» es un claro ejemplo de lo que la técnica puede hacer por los aficionados al "fútbol doméstico".

En este juego podréis asistir a un impresionante despliegue de figuras 3D que se han servido de las últimas técnicas en captura de imágenes en movimiento para alcanzar uno de los grados de realismo más altos que se hayan visto nunca.

Observando un sólo partido en «Actua Soccer» podréis comprender enseguida para qué se utilizaron a los jugadores reales del Sheffield W.F.C. a la hora de programarlo. Y es que, entre lo que os acabamos de contar, los comentarios del periodista Barry Davies y la gran cantidad de vistas diferentes a nuestra disposición, resulta muy fácil confundir las imágenes del juego con una retransmisión televisiva real.

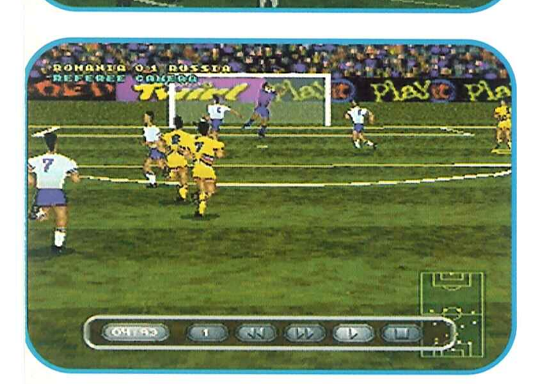
En cuanto a opciones, el juego tampoco tiene desperdicio. Un total de 44 selecciones nacionales con las plantillas reales del mundial USA 94 estarán a vuestra disposición para ser utilizadas en cuatro tipos diferentes de competiciones. La más completa será la Liga pero también podremos organizar Copas, jugar partidos amistosos o practicar en solitario nuevas jugadas.

Como veis casi todo estará bajo vuestro control en «Actua Soccer». Incluso la vilipendiada figura del árbitro podrá ser escogida de entre más de 30 colegiados de todo el mundo (por España veréis a Díaz Vega) cada uno con sus características propias.

¿Sorprendidos?, pues aún hay más. Siguiendo con la línea de fidelidad a la realidad, «A.S.» mostrará 22 jugadores por selección (repetimos, todos con los nombres reales), lo que os obligará a realizar convocatorias de 11 futbolistas titulares, 5 reservas y 6 descartes antes de cada partido. Para haceros la labor de entrenador más difícil, cada uno de los jugadores posee 8 variables que influyen en su habilidad, como pueden ser la puntería, la visión de juego, la disciplina, etc.

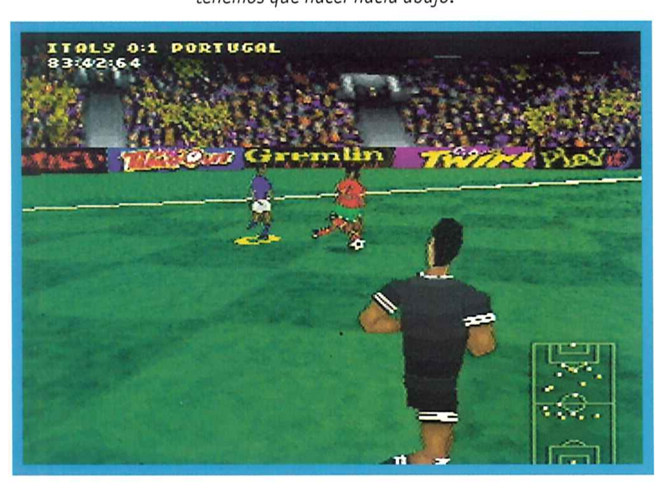
«Actua Soccer» es, sin duda, un gran competidor para el omnipotente «FIFA 96».

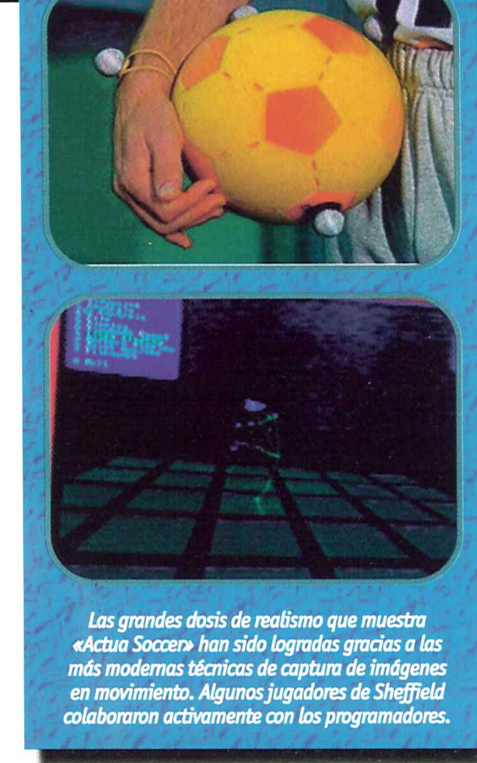
Roberto Lorente





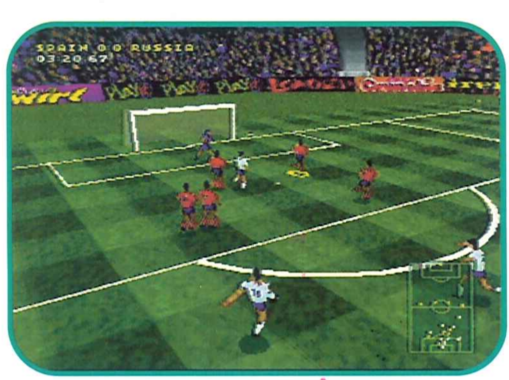
Los únicos puntos negros de este título radican en que sólo hay selecciones nacionales y en no incluir la posibilidad de invertir la vista que muestra la imagen, muy útil para atacar hacia arriba pero muy molesta cuando lo tenemos que hacer hacia abajo.



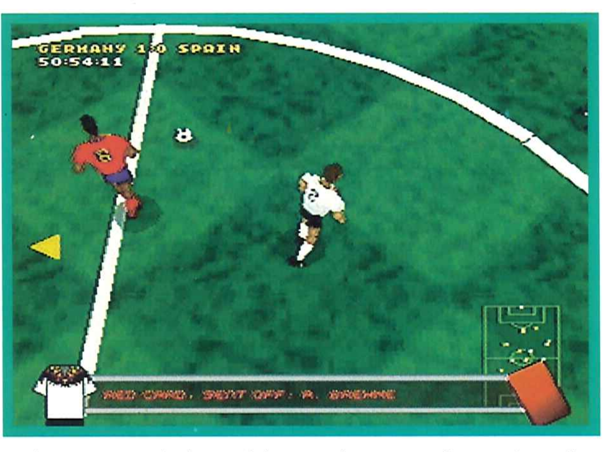


Las grandes dosis de realismo que muestra «Actua Soccer» han sido logradas gracias a las más modernas técnicas de captura de imágenes en movimiento. Algunos jugadores de Sheffield colaboraron activamente con los programadores.

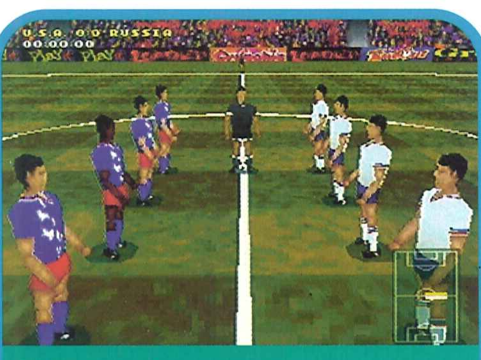
La compañía británica Gremlin se destapa con uno de los mejores simuladores de fútbol vistos hasta la fecha.



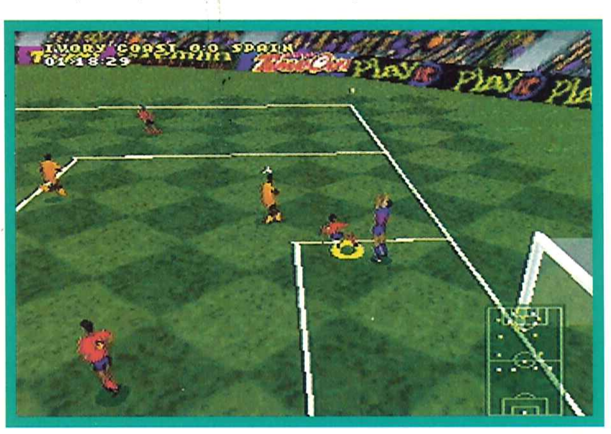
Los increíbles cambios de cámara mantendrán todo el tiempo el balón centrado en la pantalla. Sacarle el mayor provecho a esta característica dependerá de vosotros.



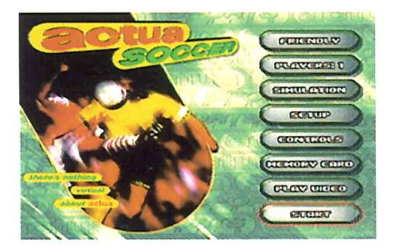
Sobrepasaros con la dureza de las entradas os costará una tarjeta roja. De todas formas el hecho de que existan más de 30 árbitros distintos hace que nos podamos encontrar con algunos bastante permisivos.



La presentación del partido será tan espectacular como demuestra esta imagen. Un rápido zoom recorrerá el campo hasta situarse en el centro donde estarán formados ambos equipos y el árbitro.



Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	GREMLIN
Programación:	GREMLIN
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	44 EQUIPOS
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 93

El movimiento de los jugadores os impresionará por su calidad y su fluidez. El movimiento de la cámara sigue la misma línea.

SONIDO: 91

Las jugadas son comentadas por Barry Davies mientras un público enfervorecido anima sin parar: el acompañamiento perfecto para los partidos.

JUGABILIDAD: 90

Se echa en falta una vista que permita ver más campo y no engañe tanto con las distancias, pero no te costará controlar a los jugadores en pases y tiros.

DIVERSIÓN: 91

Entre la belleza de los gráficos, el uso de los nombres reales de los jugadores y las muchas vistas disponibles resulta complicado no disfrutar durante muchas horas de este excelente simulador.

VALORACIÓN: 91

«Actua Soccer» es, pese a carecer del renombre de otros juegos, una opción muy a tener en cuenta cuando de lo que se trata es de disfrutar con el fútbol. Dispone al menos de las mismas opciones que, por ejemplo, «FIFA 96», y gráficamente tampoco tiene nada que envidiarle. Es más, las animaciones de los jugadores son mucho más reales y eso se agradece pese a no influir directamente en la jugabilidad.

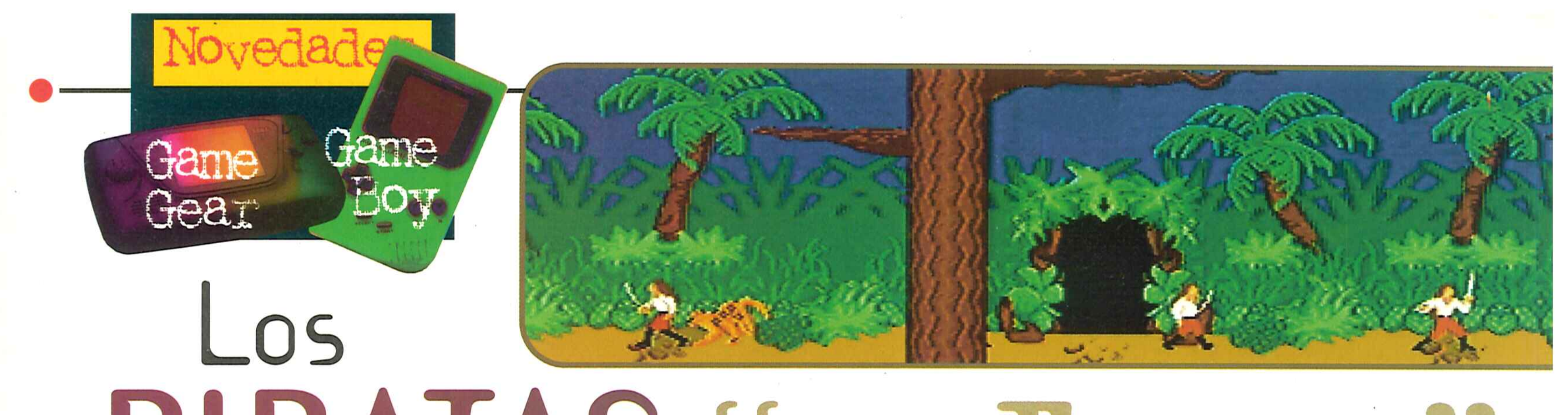
Un gran simulador que se destapa como una de las sorpresas futbolísticas de la temporada.

RANKING:

Goal Storm

Fifa Soccer 96

Actua Soccer



Los PIRATAS "se llevan"

Después de mostrar su calidad en las 16 bits, «Cutthroat Island» inicia el asalto a las portátiles, plasmando con fidelidad y de un modo muy ameno las incidencias de la película.

Como ya sabéis, «Cutthroat Island» es un "beat'em up" ambientado en la época de los corsarios, los galeones piratas y los tesoros escondidos y el objetivo del juego es conseguir las tres piezas del mapa de un tesoro antes de que caigan en manos de nuestros enemigos.

Este planteamiento nos obligará a enfrentarnos a una sucesión de fases de scroll horizontal que sólo podremos superar eliminando con nuestra espada a todos los enemigos que se crucen en nuestro camino.

Generalmente estas fases desembocan en un enemigo final y dan paso a otros niveles de plataformas donde la habilidad en el salto es más importante que el buen manejo de la espada y, en nuestro camino, podremos recoger diversos items que van desde pócimas para recuperar energía a botellas para arrojar a la cabeza del pirata de turno.

Cutthroat Island

Lo más destacable de estos dos cartuchos es la extraordinaria animación de la protagonista, la Capitana Morgana, que es capaz de desarrollar un buen número de golpes, saltos y estocadas usando tan sólo dos botones.

La versión de Game Gear está más definida gráficamente que la de Game Boy, pero en ambas se aprecia un esmerado trabajo en cuanto a detalle y nitidez de escenarios. Este tratamiento gráfico influye notablemente en el interés del juego, al premiar la habilidad del jugador con un entorno diferente en cada fase. Sin embargo, en las situaciones de habilidad pura, como en los saltos o al tratar de engancharnos a las lianas, descubriremos que el control falla algo, aumentando así enormemente la dificultad de algunos pasajes.

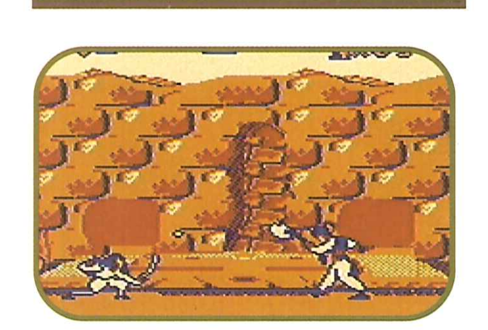
Con todo y con eso, «Cutthroat Island» es un título interesante y muy divertido que se convierte en una de las mejores ofertas portátiles de la temporada.

Sonia Herranz

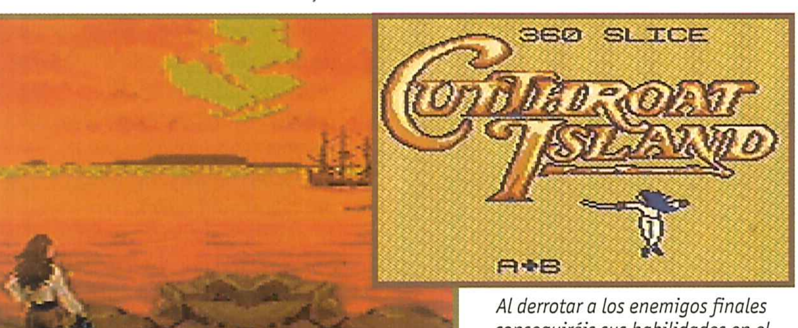


Consola:	GAME BOY
Tipo:	BEAT' EM UP
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	ACCLAIM
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	9
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	4 MEGAS

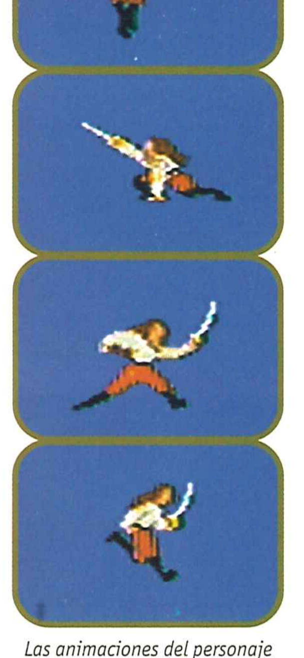




Hasta las portátiles de Sega y Nintendo llega la conversión de «Cutthroat Island», un juego que te divertirá por la variedad de sus fases y lo atractivo de sus gráficos.



Al derrotar a los enemigos finales conseguiréis sus habilidades en el manejo de la espada. De esta forma iréis ganando en poder y eficacia.



Las animaciones del personaje son uno de los puntos fuertes del juego. En esta tira podéis ver una pequeña muestra de los gestos que encontraréis en el juego de Game Gear.



GRÁFICOS: 85

El protagonista está muy bien animado y los escenarios en general resultan muy atractivos y variados. Lo peor son los desagradables parpadeos que a veces se producen.

SONIDO: 83

La música acompaña con acierto el desarrollo del juego. Los efectos sonoros son correctos y están muy logrados.

JUGABILIDAD: 84

El control del personaje, sobre todo en los saltos, es poco fiable, aunque en general se deja llevar con bastante soltura.

DIVERSIÓN: 85

Es un juego largo, bastante difícil y muy variado que dejará un buen sabor de boca a los seguidores del "beat'em up". Con él, la diversión está garantizada.

VALORACIÓN: 85

Junto al atractivo que supone un "beat'em up" de calidad para Game Boy, Acclaim ofrece también un desarrollo variado e interesante, un juego largo y difícil y un título atractivo por el tirón de la película. «Cutthroat Island» tiene algunos defectos relativos al control del personaje a la hora de saltar, pero no resultan excesivos como para perder jugabilidad.
No cabe duda de que es un juego que te divertirá durante mucho tiempo y al cual hay que agradecerle también que haya tocado un género poco habitual en la portátil de Nintendo.

RANKING:

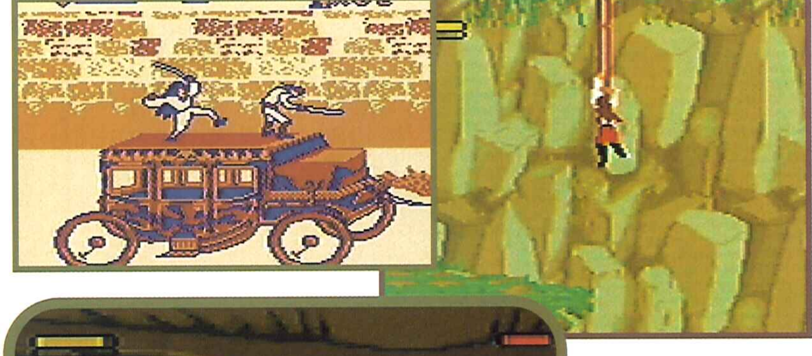
Power Rangers The Movie

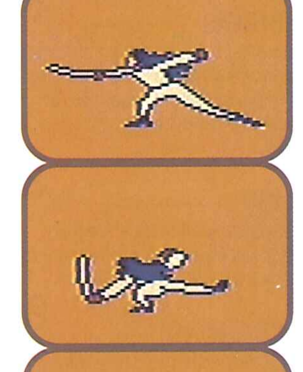
Cutthroat Island

Batman Forever



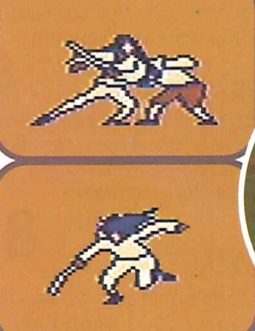
Aquí podéis ver a la Capitana Morgana en acción. Sin duda, sus vistosos movimientos representan uno de los mayores atractivos de este juego.





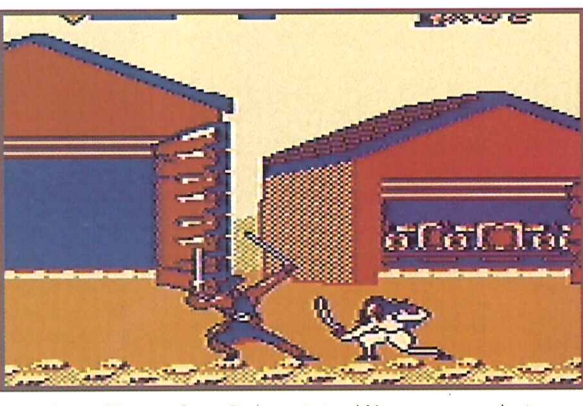


La variedad de las fases os llevará a realizar acciones tan variopintas como a trepar por acantilados o combatir sobre el techo de de una carroza.
Este detalle y su elevada dificultad conseguirán manteneros pegados a la consola durante horas.

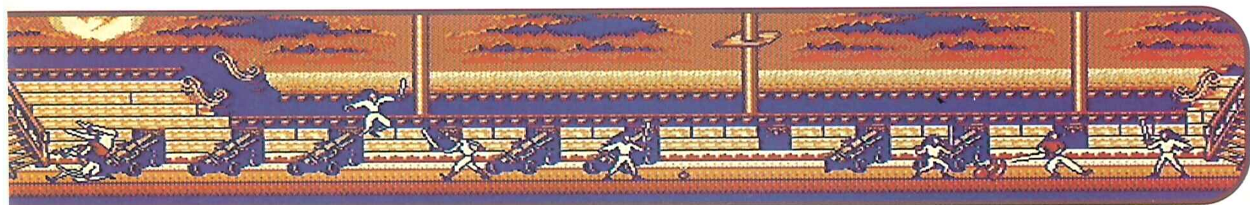




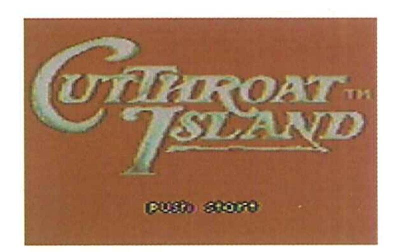




La versión para Game Boy cuenta también con una excelente animación, aunque no se ha podido evitar que se produzcan molestos parpadeos en algunos momentos.



Consola:	GAME GEAR
Tipo:	BEAT'EM UP
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	ACCLAIM
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	10
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	4 MEGAS



GRÁFICOS: 86
Junto a la gran animación del personaje es de destacar la nitidez de los escenarios y la buena definición en general.

SONIDO: 83
Las melodías son acertadas, igual que los efectos sonoros. Interesante el efecto del chocar de las espadas.

JUGABILIDAD: 85
Pese a algunas dificultades en el control de los saltos, el personaje se deja manejar con soltura y precisión.

DIVERSIÓN: 85
Tanto por su duración como por su dificultad este cartucho es de esos que se amortizan. Su variedad consigue que resulte muy entretenido.

VALORACIÓN: 86
Una elevada calidad gráfica y un ameno y largo desarrollo son los principales valores de este entretenido "beat'em up" para Game Gear.
Como hemos dicho en el comentario de Game Boy, presenta también el problema del control del protagonista, per tampoco en esta versión eso supone un serio obstáculo frente los valores principales del juego.
La divertida sucesión de fases, el ir aprendiendo nuevos golpes y su atractiva presencia gráfica, resultan suficientes atractivos para cualquier usuario de Game Gear hambriento de diversión.

RANKING:
Judge Dredd
Cutthroat Island
Batman Forever

SHOCKWAVE ASSAULT

¡Mamá, mamá, la película!







Es muy posible que quien se plante por primera vez ante «Shockwave Assault» quede descondertado ante el derroche de vídeo digitalizado e imágenes generadas por ordenador que ofrece. Actores reales se mueven por escenarios renderizados con la mayor de las alegrías, conformando una estupenda película de ciencia ficción (de serie B por supuesto) a la que no le falta detalle. Tanto es así que han tenido que incluirse dos CD's.

Pero resulta que nosotros no nos encargamos -de momento-, de comentar películas, por lo que si queremos ganarnos las habichuelas este mes tendremos que centrarnos más profundamente en los aspectos jugables de este título de Electronic Arts.

Así, buscando minuciosamente entre los más de 35 minutos de vídeo a pantalla completa, encontramos el premio a nuestra constancia: un "shoot'em up" de planteamiento muy simple y realización gráfica notable que intenta ocultar sus carencias arropándose en la "vistosa" presentación de su argumento.

La historia de una invasión terrestre por los alienígenas de turno es la excusa utilizada para hilar una sucesión de fases donde nuestro papel será eliminar cualquier "nave marciana" que encontremos a nuestro paso controlando un sofisticado F-177, una veloz nave armada con láseres y misiles que representa lo último en tecnología militar. Metidos en la cabina de este caza espacial veremos la acción en primer plano (como si de un simulador se tratase) y tendremos a nuestra disposición los datos referentes al nivel de los escudos, nivel de láser, número de misiles restantes, videocomunicaciones y un pequeño mapa del terreno sobre el que volamos. Una pequeña mira nos ayudará a no malgastar las munición a la hora de enfrentarnos a los extraterrestres y a un juego que, en general, resulta entretenido pero que tampoco puede ser considerado como una de las piezas claves del género.



HEBEREKE'S POPOITO

Diversión incombustible



Los herederos del mítico «Tetris» quieren apuntarse a la Nueva Generación.

«Hebereke's Popoito» es el enésimo intento de aprovecharse de la incombustible fórmula del mítico juego de puzzle para enganchar al jugador desde la primera partida. Sin embargo, las novedades ofrecidas son muy escasas y añaden detalles poco importantes al juego original, por lo que aunque la jugabilidad y diversión están en las altas cotas de siempre, surge la cuestión de si en realidad es necesaria una máquina de 32 bits para jugar a un título que podría divertir exactamente igual en los 8 o en los 16 bits...

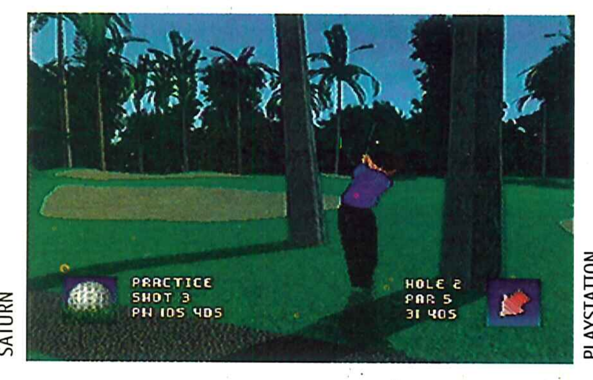




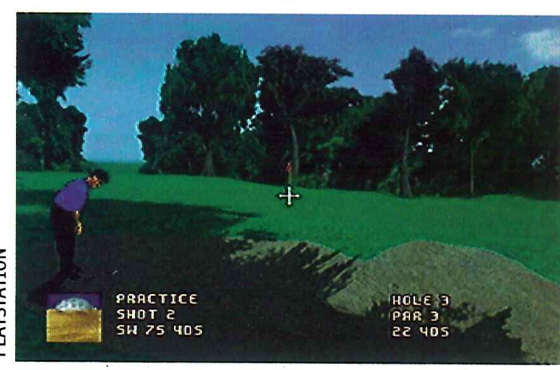


World CUP GOLF

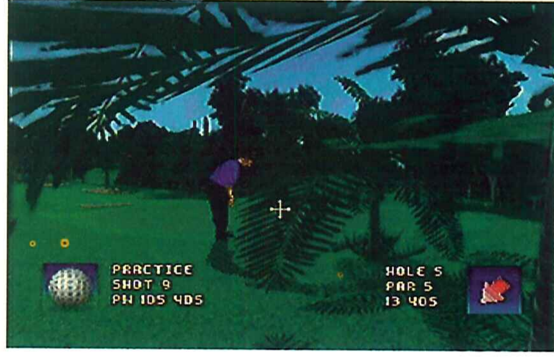
US Gold entra en el "green"



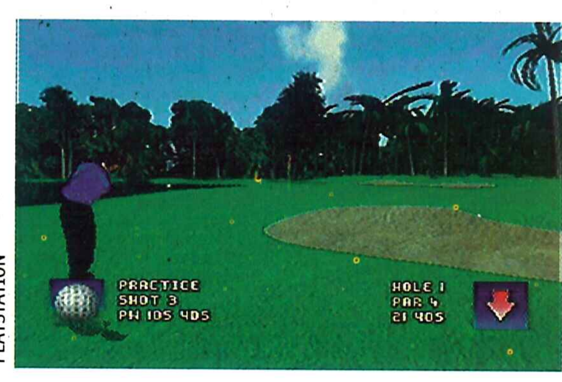
SATURN



PLAYSTATION



SATURN



PLAYSTATION

El hecho de que el golf sea un deporte minoritario no ha desanimado a las compañías a la hora de lanzar juegos que simulan este deporte. Es más, en las listas de juegos aparecidos hasta la fecha en las consolas de 32 bits podemos encontrar ya un par de título "golfos" por máquina.

Hasta ahora, la compañía más prolífica en este sentido había sido Electronic Arts con su serie «PGA Tour Golf», pero la oferta se diversifica por momentos.

US Gold es la última en acercarse hasta el mundo de los 18 hoyos con este «World Cup Golf. Professional Edition», un juego que se presenta en versiones PSX y Saturn sin grandes diferencias entre sí.

Las ventajas de este título se centran principalmente en una simplificación de los controles (principal talón de Aquiles de sus competidores), lo que permite disfrutar rápidamente al profano sin necesidad de empollarse todo el manual de instrucciones.

Afortunadamente para todos este gusto por lo sencillo no ha tenido reflejo en los gráficos, que se muestran tan claros, detallados y realistas como los soportes de 32 bits utilizados le permiten (ligeramente mejores en la versión PSX).

En cuanto a opciones tampoco ha habido "racanería" por parte de US Gold y es posible jugar 6 torneos diferentes (cada uno con sus propias reglas y hasta para 4 jugadores simultáneos), practicar golpes o crear jugadores a la medida (eligiendo si queremos que sea hombre o mujer, diestro o zurdo, aficionado o profesional...).

En el capítulo de defectos se podría señalar que únicamente existe un campo -con 18 hoyos, eso sí-, y que los golfistas más expertos pueden encontrarlo quizás un poco escaso.



Sega Saturn
US Gold 84

PlayStation
US Gold 85

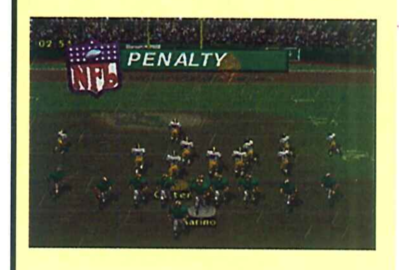
NFL GAMEDAY



Fútbol sin goles

Siguiendo con los deportes minoritarios, -al menos en España-, Sony apuesta por el fútbol americano para PlayStation con «NFL Gameday».

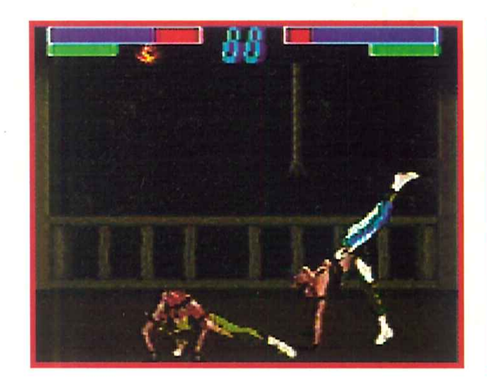
Este compacto cuenta con la licencia oficial de la liga profesional americana y en él encontraréis a los 29 equipos que forman la NFL, cada uno con sus jugadores, indumentaria y escudo reales.



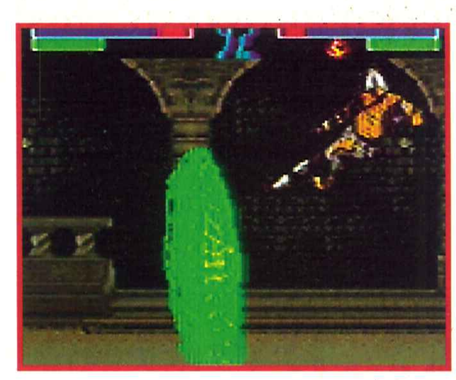
Del mismo modo podréis presenciar unos gráficos súper definidos que os mostrarán todos los detalles de este espectacular deporte a través de 4 vistas diferentes. La lluvia, el viento, el sol o la nieve podrán acompañaros mientras disputáis los partidos haciendo más complicada la labor de los jugadores.

Es, en definitiva el juego perfecto para los amantes del deporte "Made in USA", si es que hay alguno en nuestro país...









Los gráficos del juego son bastante aparente, pero por desgracia, las animaciones resultan un tanto bruscas y el control de los luchadores se hace complicado.



Aprovechando el tirón



Acclaim encuentra irresistible la posibilidad de versionar sus éxitos para todos los soportes, aunque el resultado sea mediocre. Tan mediocre como este «Mortal Kombat 3» para Game Gear.

Una conversión de este estilo siempre se va a tropezar con ineludibles limitaciones y no es extraño, por tanto, que el número de luchadores haya quedado reducido a 8, las animaciones sean escasas y entrecortadas y la posibilidad de controlar el juego fluidamente se haya reducido casi a cero.

Lo único destacable de esta versión es la calidad gráfica de los personajes y escenarios. Los luchadores son como réplicas en miniatura de sus "hermanos mayores" de 16 bits pero, por desgracia, se han dejado la mitad de las animaciones en el camino.

Obviamente, los soportes portátiles no tiene la capacidad de las 16 bits y eso se nota cuando hablamos de un juego que apuraba al máximo las posibilidades de éstas últimas.

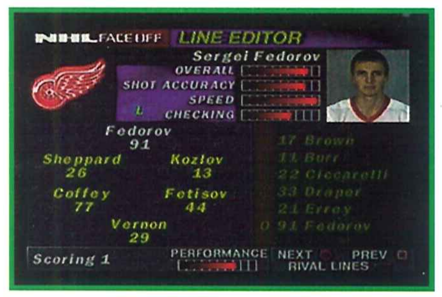
En cualquier caso, queda el encanto de los golpes especiales (difíciles, pero posibles) y la ilusión de tener en portátil la tercera entrega de «MK3».



NHL FACEOFF

Diversión sobre hielo





Además de jugar al hockey, podréis hacer las veces de entrenador o incluso de presidente del club.

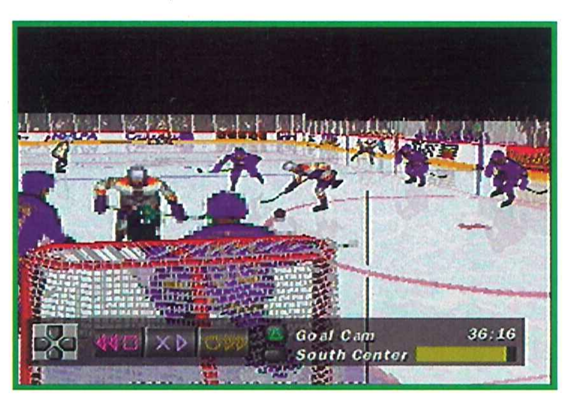
Ya se iba echando de menos un juego de hockey para PSX. Su más directa rival, Saturn ya tenía el suyo propio y resultaba curioso que la máquina de Sony no ofreciera a sus usuarios los mismos "servicios".

Finalmente, ha tenido que ser la propia Sony (tal y como ocurrió con Sega y su «NHL All Star Hockey») quien haya asumido la responsabilidad, optando por un juego que combina en el mismo compacto un simulador clásico con sus ligas, play-offs y amistosos, con una especie de "simulador" que nos ofrece un completo menú de opciones para meternos en el pellejo de un presidente de club. Fichar jugadores, cederlos y entablar negociaciones serán posibilidades que tendréis tan a vuestra disposición como hacer alineaciones, realizar cambios y pedir tiempos muertos. Va a ser como si en una misma liga jugaseis como jugadores, entrenadores y presidentes del club a la vez. Muy interesante.









Listas de éxitos

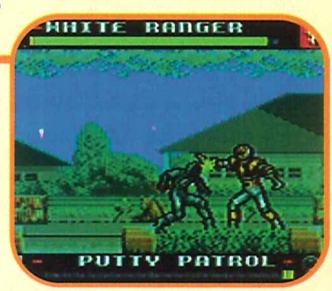
Mega Drive



Toy Story. El estreno de la última película de Disney nos ha traído un cartucho de esos que marcan época. Atentos a él porque promete ser uno de los auténticos "cracks" del año.

1 - (2) - Mortal Kombat 3
2 - (N) - **Toy Story**
3 - (1) - FIFA Soccer 96
4- (3) - Maui Mallard
5- (4) - EarthWorm Jim 2
6- (R) - Light Crusader
7- (9) - Cutthroat Island
8- (5) - Worms
9- (7) - Zoop
10- (8) - Spot Goes to Hollywood

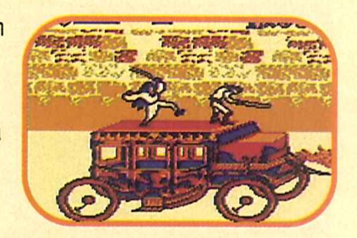
Game Gear



Power Rangers 2 . Estos multicolores personajes se encaraman a lo más alto de la lista desbancando a la lombriz más famosa del momento. Los piratas de «Cutthroat Island» van tomando posiciones por lo que pueda pasar.

1 - (2) - Power Rangers 2
2 - (3) - Return of the Jedi
3 - (1) - Earthworm Jim
4 - (N) - **Cutthroat Island**
5 - (R) - Sonic Labyrinth

Game Boy



Cutthroat Island. Los piratas toman al asalto la portátil de Nintendo, colándose en el cuarto puesto. Pero parece que Donkey tiene experiencia en mantener a todo el mundo a raya... ¡hasta al mismísimo Jedi!

1 - (R) - Donkey Kong Land
2 - (3) - Killer Instinct
3 - (N) - **Return of the Jedi**
4 - (N) - **Cutthroat Island**
5 - (R) - Street Fighter II

PlayStation



Alien Trilogy. Acclaim se destapa con uno de los mejores juegos que se han visto para PS-X. Nuestras listas así lo confirman para desgracia del también recién llegado «SF Alpha» que se queda un poco con las ganas.

1 - (N) - **Alien Trilogy**
2 - (1) - Destruction Derby
3 - (N) - **Street Fighter Alpha**
4 - (3) - Total NBA
5 - (4) - WipeOut
6 - (N) - **FIFA 96**
7 - (N) - **Tekken**
8 - (N) - **Mundo Disco**
9 - (N) - **NBA in the Zone**
10 - (N) - **Criticom**
11 - (N) - **Toshinden**
12 - (N) - **Rayman**
13 - (N) - **Ridge Racer**
14 - (N) - **Air Combat**
15 - (N) - **Actua Soccer**

Super Nintendo



Secret of Evermore. El rol se convierte, junto con «Toy Story», en uno de los principales protagonistade las listas de Super Nintendo. A estas dos fulgurantes entradas se les une Kirby, quien no quiere perder comba en esto de ser uno de los personajes más populares de Nintendo.



1 - (R) - S. Mario World 2
2 - (3) - Killer Instinct
3 - (4) - Doom
4 - (2) - Donkey Kong Country 2
5 - (N) - Toy Story
6 - (5) - Maui Mallard
7 - (N) - Secret of Evermore
8 - (6) - Int. Superstar Soccer
9 - (N) - Kirby´s Dream Course
10 - (9) - Cutthroat Island

Mega CD

1 - (R) - Eternal Champions CD
2 - (R) - EarthWorm Jim CD
3 - (R) - Fatal Fury Special
4 - (R) - Batman & Robin
5 - (R) - Starblade

MD 32X

1- (R) - Virtua Fighter
2- (3) - Darxide
3- (2) - Doom
4 - (5) - Primal Rage
5 - (4) - FIFA 96

Sega Saturn

Street Fighter Alpha. Llegó, vió y se colocó a tiro de piedra del puesto más alto de nuestras listas. Tener un pasado arcade ayuda mucho en lo tiempos que corren.

1 - (R) - Sega Rally
2 - (R) - Virtua Fighter 2
3 - (N) - Street Fighter Alpha
4 - (R) - Virtua Cop
5 - (3) - FIFA 96
6 - (N) - Panzer Dragoon
7 - (N) - Daytona USA
8 - (N) - Toshinden
9 - (N) - Rayman
10 - (N) - X-Men Children of the Atom
11 - (N) - Mystaria
12 - (N) - Virtua Fighter Remix
13 - (N) - ClockWork Knigth 2
14 - (N) - Hang On GP 95
14 - (N) - Bug!
15 - (N) - Johnny Bazookatone

Neo Geo CD



Fatal Fury Real Bout. La lucha sigue teniendo en la Neo Geo CD a su mejor aliado y nuestras listas así lo confirman.

1 - (R) - King of Fighters 95
2 - (R) - Samurai Shodown 3
3 - (N) - Fatal Fury Real Bout
4 - (5) - Aero Fighters 3
5 - (3) - Fatal Fury 3

Teléfono ROJO

Mes tras mes, el incombustible Yen sigue contestando vuestras cartas. La tarea es ardua y complicada, pero el tema se hace mucho más difícil aún cuando le formuláis, una y otra vez, la misma pregunta: ¿Tú qué te comprarías, una Saturn o una PlayStation. Aún sabiendo que nunca os responderá a este tema, podéis enviarle esta y cualquier otra pregunta que se os ocurra a:

HOBBY PRESS S.A.
HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos n 4.
28700 S.S de los Reyes (Madrid)
TELÉFONO ROJO

Un joven "saturnino"

Hola Yen, soy un "saturnino" de 29 tacos y tengo unas cuantas dudas que espero que me puedas resolver.

1- ¿Para cuándo «Doom» y «Resident Evil» para mi consola?

Ninguno de los dos están previstos por el momento en las listas de lanzamientos de ninguna compañía. Paciencia.

2- ¿Hay en proyecto algún Sonic para Saturn?

Por ahora no, pero no sería de extrañar que el arcade «Sonic Fighting» terminara apareciendo en Saturn.

3- Tengo el «Firestorm» y me gusta bastante, ¿puedes decirme futuros lanzamientos que tengan su jugabilidad y su calidad gráfica?

En simuladores de vuelo está complicado, puedes probar con «Agile Warriors» que tiene misiones del mismo estilo, es jugable y gráficamente muy impactante. Cambiando un poco, «Shellshock» se acerca bastante a la idea de «Firestorm».

4- Habéis dicho que Sega iba a sacar un catálogo de más de cien juegos para Saturn, ¿dónde puedo encontrar dicho catálogo?

Cuando decimos "catálogo", lo hacemos figuradamente. Nos referimos al número de lanzamientos, no a un catálogo en papel.

Juan Antonio Sánchez (Barcelona)

Decide por ti mismo.

Hola Yen, ¿qué tal te va? A mí no muy bien, puesto que estoy viendo que mi Mega Drive se está quedando "anticuada", así que quiero preguntarte:

1- ¿Crees que me arrepentiría si cambiara mi Mega Drive por una 32 bits?

Lo dudo mucho. Pero exageras un poco al decir que Mega Drive está "anticuada".

2- ¿Qué 32 bits me recomiendas: Saturn o PlayStation? Recomiéndame SOLO UNA, por favor.

No podría decirte que comparas una u otra consola, pues es una decisión demasiado "importante" como para que la tomes en función de los gustos de otra persona, en este caso los míos.

Intenta probar en alguna tienda las dos máquinas, mira sus juegos y elige la que más te guste. Como se dice en política" "No dejes que nadie decida por ti".

Marcos López Larios (Ciudad Real).

EL CORCHO



Cartuchos para Neo Geo

Hola Yen, me llamo Pepe y tengo una Neo Geo de cartuchos con una duda que espero que me puedas resolver.

1- Mi padre no me deja cambiar la Neo Geo de cartuchos por la CD y ya no encuentro juegos en cartucho para mi consola como «King of Fighter's 95». ¿Qué puedo hacer? ¿A quién le puedo vender la consola?

Llama a Siscomp, pues ellos pueden conseguirte por encargo los cartuchos que quieras. El teléfono es 93-859-53-84. También pueden asesorarte sobre la venta o cambio de la consola.

Si, en cualquier caso, quieres venderla, escribe una carta a la Gran Ocasión y prueba a ver qué pasa.

José Díaz Gómez (Sevilla)

Preguntas varias sobre MegaDrive

¿Qué tal Yen? ¿Aburrido de leer tantas cartas? Anímate, hombre y felicidades por vuestra revista. Tengo una Mega Drive y un par de pares de preguntas que espero que me respondas con tu asiática sabiduría.

1- Soy principiante en esto del rol y quiero comprarme un juego, ¿cuál me recomiendas?

«Soleil». Al estar en castellano y ser tipo aventura es el mejor para introducirte en el género.

2- ¿Qué sabes del nuevo «Dragon Ball» para Mega Drive?

Que parece ser que fue una falsa alarma. Por ahora no hay nada de nada, ni parece que vaya a haberlo.

3- ¿Cuál es el mejor juego de baloncesto para Mega Drive?

Si buscas simulación pura y dura, quédate con «NBA Live 96»; si lo que quieres es acción, prueba con «NBA Jam T.E.».

4- ¿Van a sacar algún juego de la trilogía Star Wars para Mega Drive?

Si a estas alturas no ha aparecido, no es muy probable que lo haga.

5- ¿Puedes darme el truco de «Virtua Racing» de correr los circuitos al revés?

Antes de encender la consola pulsa A, B y arriba. Sin soltarlos, enciende la máquina y con ellos pulsados entra en el menú de opciones. Verás una nueva opción con las palabras «Virtua Racing» escritas al revés.

Juan Luis Rocha González (Madrid)

Un afortunado poseedor de «Sega Rally»

¡Hola Yen! Tengo una Saturn y soy un consolero muy exigente con los juegos y tengo un par de cosillas que preguntarte:

1- Recientemente me he "agenciado" el «Sega Rally», pero ¿qué ocurre con el Lancia Stratos y el circuito de los lagos? ¿Han desaparecido?

Lo de el Lancia Stratos, míralo en la sección de trucos de este mismo número. El circuito de los lagos aparece al quedar entre los tres primeros clasificados.

2- Teniendo «Daytona USA», «Sega Rally», «VF 2» y «Panzer Dragoon», ¿Qué juego te comprarías, «Virtua Cop» o «Thunderhawk 2»?

Si pudiera los dos y si no, «Virtua Cop». Claro que yo prefiero la pistola a los simuladores de vuelo... De todas formas, hay un montón de nuevos buenos juegos para Saturn.

3- Me gustaría saber qué tipo de CD´s son compatibles con la tarjeta MPEG de Saturn?

Sólo aquellos que sean Vídeo CD y en los que aparezca el logo de Vídeo CD en la caja.

Manolo Pérez Morte (Zaragoza)



Teléfono ROJO

Un fanático de la velocidad

Saludos Yen, quisiera hacerte unas preguntas sobre mi Saturn.

1- ¿Para cuándo el Photo CD y cuánto costará? ¿Dónde puedo encontrar la tarjeta MPEG?

Rondará las 6.000 pesetas y ya está a la venta. Podrás encontrar las dos cosa en grandes superficies y tiendas especializadas.

2- ¿Es verdad que puedo salvar partidas en la RAM de Saturn? ¿Cómo?

Puedes hacerlo sólo en los juegos que te den la opción de hacerlo.

3- ¿Teniendo «Daytona» y «Arcade Racer» merece la pena comprarse «Sega Rally»?

Estás hablando del que posiblemente sea el mejor juego para Saturn. Y como, por lo que veo, te gustan tanto los juegos de coches, desde luego que merece la pena.

4- ¿Es verdad ese rumor sobre «Wipeout»?

Sí, es verdad y no debe tardar mucho en aparecer.

5- Me he comprado la Saturn llamando a Mail y la garantía viene sin sellar. Si tengo algún problema ¿es imprescindible la garantía? ¿Qué puede hacer?

Llama a Mail. Ellos te informarán.

Luis Brazo Domínguez (Guipuzcoa)

Más cosas sobre Saturn

Hola Yen. Me divierto con mi Saturn y mis cuatro juegos divinamente, a pesar de todas las barbaridades que se han dicho de ella. Bueno, me llamo Carlos, tengo 15 años y estas son mis preguntas:

1- ¿Saldrá para Saturn una aventura gráfica tipo «Mundo Disco»?

Tipo «Mundo Disco», no. Saldrá el mismísimo «Mundo Disco». Psygnosis ya ha confirmado que aparecerá en breve esta versión para Saturn.

2- Habéis hablado alguna vez de «Ecco the Dolphin». ¿Saldrá en Saturn?

Pues, por el momento, no. Pero no estaría nada mal.

3- ¿Habrá juegos de lucha callejera para Saturn?

No sé de ninguno, pero Virgin tiene intención de lanzar «Skeleton Warriors» que, aunque no es de lucha callejera, es un "beat'em up".

Carlos de la OSA (Alicante)

Cualidades Multimedia

Hola Yen, soy Roberto, de Marbella, ahí van mis dudas:

1- ¿Qué cualidades multimedia tienen Saturn y PlayStation?

Saturn tiene posibilidad de usarse como Vídeo CD si adquieres el cartucho MPEG (unas 35.000 pts) y como reproductor de fotografías en formato Photo CD (el Sistema Operativo ronda las 6000 pts). Ambas consolas, Saturn y PlayStation, pueden utilizarse como reproductores de CD´s de audio.

2- ¿Se pueden rayar los compact de videojuegos igual que los de música? ¿Me tengo que comprar otro?

Sí, se rayan igual, por lo que debes tener bastante cuidado con ellos. Si el "rayajo" es lo suficientemente importante, efectivamente, tendrás que comprarte otro.

3- En Japón Super Nintendo es Super Famicom pero ¿en Estados Unidos? ¿Y la Mega Drive?

Super Nintendo se llama Super NES en Estados Unidos. La Mega Drive en Japón se llama igual que en España, pero en USA se denomina Genesis.

La Garra Negra (Huelva)



¿Saldrá «Killer Instinct 2»?

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y una serie de preguntas:

1- ¿Saldrá «Killer Instinct 2» para mi consola?

A juzgar por las ventas de la primera parte, podría ser. Todo dependerá del interés que tenga Nintendo en mantener a su Super Nintendo.

2- ¿Qué opinas de «Doom» para Super Nintendo?

Que es un juego estupendo, aunque muy, muy difícil. Desde luego, si lo compras no te vas a arrepentir y tendrás juego para rato.

3- ¿Merece la pena «Primal Rage» teniendo «Killer Instinct»?

Hombre, son dos juegos distintos , pero, en mi opinión «Primal Rage» es bastante inferior a «Killer Instinct».

Boxeo en PlayStation

Muy buenas, Yen. Por fin he conseguido una flamante PlayStation, y quisiera que me respondieses a estas preguntas:

1- ¿Qué tal están el «X-Com» y el «Lone Soldier»?

El primero es un juego de estrategia realmente interesante del que habrás encontrado un amplio comentario en este mismo número. «Lone Soldier» es un arcade "regularcete" en el que manejas a un soldado en una misión suicida contra un montón de enemigos. Su control es bastante extraño y termina haciéndose un poco monótono.

2- ¿Tiene pensado hacer Psygnosis la segunda parte de «Destruction Derby»?

Es una idea que les ronda la cabeza, aunque todavía no han empezado su desarrollo.

3- ¿Van a sacar algún juego de boxeo para PlayStation?

Sí, en mayo aparecerá «Victory Boxing» de JVC.

A.S.F. (Madrid)

«FIFA 96» para Game Boy

¿Pasa, Yen?, tengo 12 años y poseo la Game Boy de Nintendo. Me gustaría mucho que me contestaras a las siguientes preguntas:

1- ¿Merece la pena el «FIFA Soccer 96» de Game Boy? ¿Cuál es el mejor juego de fútbol para Game Boy?

Sí, merece la pena, de hecho es posiblemente le mejor juego de fútbol para la portátil de Nintendo. Tampoco hay mucho donde elegir.

2- ¿Merece la pena comprar el «Zelda» de Game Boy? ¿Qué tiene de bueno y de malo?

Si te gustan los juegos de Rol, por supuesto que merece la pena. Aunque tiene un pequeño inconveniente: está en inglés. En el número anterior hicimos un cometario de recordatorio de este mismo juego.

3- ¿Me podrías recomendar los mejores juegos de rol para Game Boy?

No hay mucho donde elegir. Con «Zelda» y «Mystic Quest», ya te vale.

Carlos Lombardo Valenzuela (Madrid)

Trucos para «Theme Park»

Hola Yen, soy una gran aficionado a las consolas y me acabo de comprar el «Theme Park» de Super Nintendo.

1- ¿Cómo consigo que me den passwords?

Te darán un password cuando vendas el parque.

2- ¿Sabes algún truco para ganar más dinero o comprar otra tierra?

Siempre que vendas el parque podrás comprar otro territorio con el dinero que hayas ganado antes y lo obtenido por la venta.

Pablo Molinero (Pamplona)



Interés por Saturn

Hola Yen, ¿qué hay? Soy un cansado poseedor de una Mega Drive.

1- ¿Sacarán «Destruction Derby», «Tekken» o «Ridge Racer» para Saturn?

«Destruction Derby», seguro. Saldrá más o menos hacia después de Semana Santa. De «Ridge Racer» y «Tekken» ya dijo Namco que no haría una versión para Saturn porque, si llegaba el caso, preferían hacer un juego propio para la consola de Sega.

2- Entre Saturn y PlayStation, ¿cuál crees que está teniendo más éxito? ¿Cuál te gusta más a ti?

Es difícil y comprometido contestar a esta pregunta. En un principio parece que PlayStation cobró ventaja, pero según dicen Saturn ha conseguido darle caza. En cualquier caso, no existen cifras oficiales, por lo que no te puedo asegurar nada. Ambas consolas están teniendo un éxito ajustado a su precio, pero inferior al que deberían por su calidad. Su gran éxito está aún por llegar.

Mi consola preferida es con la que me estoy divirtiendo en cada momento, e incluyo las 16 bits y las portátiles. Son las ventajas de tener todas las consolas a mi disposición...

3- ¿Sacarán versiones mejoradas de «F-1 Live Information», «Daytona» o «Virtua Racing»?

Es posible que salga otro juego de fórmula 1 mejor que «Live Information», incluso una segunda parte, pero no creo que saquen un «Daytona Remix» o algo por estilo. Igual te digo de «Virtua Racing».

4- ¿No piensan sacar juegos de tenis en Saturn?

Claro que sí, por ejemplo «Virtual One Tenis» que estará en la calle más o menos en junio. Y seguro que aparecen unos cuantos más.

Un anónimo de Vizcaya.

Ayudas para «Soleil»

Hola Yen, me llamo Javi y tengo una Mega Drive. Soy un nuevo lector de Hobby Consolas y espero que me contestes a las siguientes dudas.

1- En el juego «Soleil», ¿de qué roca inmensa hablan los animales de Play Anémona?

Una vez que entras en el pueblo de la Playa puedes dirigirte hacia arriba para entrar en una zona de acantilados. Sin embargo, la entrada está cerrada por una enorme roca que no podrás mover hasta que papá elefante te enseñe a levantar objetos.

2- En el mismo juego, ¿cómo se pasa el río de lava de Margarita?

Necesitas que te acompañe el pingüino y con su poder helarás el lago de lava. Para dar con el pingüino tienes que solucionar primero el problema de la anterior pregunta.

Javi García (Valencia)

La duda eterna

¿Qué tal Yen, tengo una Mega Drive y algunas dudas?

1- Me gustan mucho los juegos de estrategia, ¿cuál me recomiendas entre «Theme Park», «Cannon Fodder» o «Dune II»?

Por este orden: «Dune II», «Theme Park» y luego «Cannon Fodder».

2- Estoy pensando en una nueva consolas, ¿cuál me recomiendas, Saturn o PlayStation? ¿Cuál tiene juegos que te gustan más?

No contestaré a esa pregunta a no ser en presencia de mi abogado.

Miguel Angel de la Vega (Sevilla)



MD32X en acción

Hola Yen, por navidades compré la 32X con «Virtua Fighter» y es una flipada. Ahora, por favor, respóndeme a estas preguntas:

1- ¿Saldrá algún juego más de Saturn para 32X?

Sega España nos habló de «Daytona USA» y un posible «Virtua Fighter 2», pero parece que está bastante difícil.

2- ¿Qué es el Multi-mega? ¿Se le puede acoplar la 32X?

Es una consola que combina Mega Drive y Mega CD en un aparato de un tamaño ligeramente superior a un lector de CD portátil. Su precio de venta fue muy elevado y no sé si es posible encontrarlo ya en España. Sí, se le puede acoplar el 32X.

3- ¿Mega Drive tiene algún simulador de vuelo? ¿Cuál?

Sí. «Mig-29», «F-15 Strike Eagle II» y «F-117 Night Storm» son de lo mejorcito.

4- ¿Es cierto que hay un «Alone in The Dark» para 32X?

Infogrames lo anunció, pero después no llevó a cabo el proyecto.

5- ¿Me recomiendas comprar el «FIFA 96» de 32X o espero al 97? ¿Saldrá el «International Superstar Soccer de Luxe» para MD 32X?

Te recomiendo que compres el «FIFA 96», pero el de Mega Drive, no el de 32X. No, el «ISS de Luxe» sólo saldrá para Mega Drive.

Ricardo Izquierdo (Valencia)

MD32X y Mega CD

¿Qué tal, Yen? Soy un consolero de 144 tacos que se va a comprar una consola:

1- ¿Qué me recomiendas en cuanto a tener más futuro y mejor calidad de juegos, Mega Drive 32X o Mega CD?

Se nota que tienes 144 tacos, porque andas un poco despistadillo. Estas dos consolas tienen el futuro un poco chungo, ya que Sega está ahora centrada en Saturn. Pero, por si realmente tienes interés, te diré que quizá el Mega CD, que ahora está a un precio bastante asequible, te ofrezca mayor variedad y cantidad de juegos que MD 32X.

2- ¿Hay o habrá algún juego de lucha virtual para Mega CD?

Si te refieres a un «Virtua Fighter» eso sólo lo puedes encontrar en 32X. Eso sí, no desprecies juegos de la calidad de «Eternal Champions CD» o «Samurai Shodown».

3- ¿Cuál que crees que es mejor para Mega Drive, «Batman & Robin» o «Batman Forever»? ¿Saldrá éste para Mega CD?

Son dos juegos muy diferentes. Personalmente me gusta más «Batman & Robin», pero el excelente nivel técnico de «Batman Forever» merece la pena. No saldrá.

Alejandro Martínez (Jaén)

Deporte en Super Nintendo

Hola Yen, ¿qué tal?, ahí van mis preguntas:

1- ¿sabes si saldrá algún juego de atletismo para Super Nintendo parecido al viejo «Track & Field» de la aún más vieja NES?

Sí, para el mes de mayo se pondrá a la venta «Olympic Sports» que es muy parecido al genial «Track & Field»

2- ¿Por qué no salen juegos de golf para mi consola? Si viene alguno, dime cuándo.

Estás de suerte, porque en breve estará en la calle «PGA Tour Golf 96» de Electronic Arts. De todos modos, este no es el único golf para SN.

3- ¿Cuándo llegarán «Comanche» y «Starwing 2»?

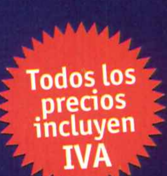
Olvídate del tema.

Javier Sánchez (Barcelona)



Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos una camiseta de Hobby Consolas

Hazte socio de Canal Dinamic en las condiciones que más te interesen desde 27 pesetas al día.



Trimestral (3)	Semestral (6)	Anual (12)
3 horas gratis al mes	3 horas gratis al mes	3 horas gratis al mes
3.950 Ptas. (I.V.A. incluido)	5.950 Ptas. (I.V.A. incluido)	9.950 Ptas. (I.V.A. incluido)
coste efectivo mensual: 1.316 Ptas/mes	coste efectivo mensual: 991 Ptas/mes	coste efectivo mensual: 829 Ptas/mes

Horas adicionales

Tarifa DIURNA de 08:00 a 22:00	360 Ptas. hora (I.V.A. incluido)
Tarifa NOCTURNA de 22:00 a 03:00	240 Ptas. hora (I.V.A. incluido)
Tarifa BUHO de 03:00 a 08:00	180 Ptas. hora (I.V.A. incluido)

Kit de conexión gratis

canal DINAMIC internet

LUIS MARTINEZ
NUM. SOCIO 000001

El Kit de conexión incluye: el software para conectarse a Canal Dinamic, la tarjeta de socio y los manuales.

Aprovecha los inmejorables precios oferta en módem FAX SupraExpress™ al hacerte socio de Canal Dinamic

SupraExpress 288 PnP
28.800 bps FaxModem for Windows
PLUG and PLAY

Módem con 5 años de garantía del distribuidor oficial en España

Módem FAX SupraExpress™ externo 28.8 PnP

Precio de mercado 41.905 — Oferta Canal Dinamic **29.995** (I.V.A. incluido) — Ahorro 11.910

Recorta o fotocopia este cupón y envíalo a Canal Dinamic, Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, MADRID, o envíalo por FAX al número 91 651 81 84. También puedes hacerte socio llamando a nuestro teléfono 902 11 13 15

Si, deseo hacerme socio de Canal Dinamic en la modalidad que a continuación detallo:

- ❑ Modalidad Trimestral (Incluye kit de conexión gratis) .... **3.950 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ❑ Modalidad Trimestral + MODEM SupraExpress™ 288 PnP. (Incluye kit de conexión gratis) .... **33.945 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ❑ Modalidad Semestral. (Incluye kit de conexión gratis) .... **5.950 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ❑ Modalidad Semestral + MODEM SupraExpress™ 288 PnP. (Incluye kit de conexión gratis) .... **35.945 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ❑ Modalidad Anual (Incluye kit de conexión gratis) .... **9.950 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ❑ Modalidad Anual + MODEM SupraExpress™ 288 PnP. (Incluye kit de conexión gratis) .... **39.945 Ptas.** (I.V.A. incluido)

Selecciona la modalidad de envío que prefieras:

- ❑ Por **correo** sin módem (gastos de envío 495 Ptas.)
- ❑ Por **agencia** sin módem (gastos de envío 1.500 Ptas.)
- ❑ Por **agencia** con módem (gastos de envío 3.100 Ptas.)

Estos gastos de envío son para la península. Para envíos a Baleares, Canarias, Ceuta y Melilla consultar en nuestro teléfono de información 902 11 13 15.

Si el solicitante es menor de edad, rogamos indique los datos del padre o tutor, y éste sea quien firme esta solicitud

Nombre: ....
Apellidos: ....
Fecha de nacimiento: .... /........ /........ /DNI: ....
Dirección: ....
Localidad: .... Provincia ....
Teléfono: .... Código Postal ....

FORMA DE PAGO

- ❑ Contra reembolso
- ❑ Visa Núm.: ____ ____ ____ ____

Titular: ....
Válida Hasta: ....
Firma:

HC abril

Teléfono de información

902 11 13 15

canal DINAMIC
www.canaldinamic.es
Ciruelos 4 San Sebastián de los Reyes, 28700 MADRID
info@canaldinamic.es

Llama hoy mismo y te informaremos

Darius Gaiden

SEGA SATURN

-Niveles fáciles y absurdos:
En el menú principal, mientras presionas X pulsa:
Z, C, L, B, Left, R, L
Un sonido monstruoso confirmará el truco.



Auto-disparo más que veloz:
Igual que antes, en el menú principal, mientras presionas B pulsa:
Y, Right, Left, X, Z, L, R
escucharás una explosión.



-9 creditos
Antes de nada pulsa X, A, L, R, Left Luego manten pulsado L, y presiona
X, C, Z, A, DCHA., DCHA.
Todo esto, como siempre, en la pantalla de presentación y seguido del sonido de confirmación.



Mighty Morphin' Power Rangers: The Fighting Edition

SUPER NINTENDO

- Para jugar con Ivan Ooze:
En este tipo de juegos, cuantos más luchadores tengas para elegir, mejor. Pero a veces estos se esconden un poco como en el caso que nos ocupa, ya que para jugar con Ivan tendrás que realizar este truco.
Ve a la pantalla de elección de personaje en el modo "Fighting" y presiona simultáneamente los botones X, Y, START.
Cuando comienze la lucha te verás jugando con el gran IVAN OOZE.







Battle Arena Toshinden

PLAYSTATION

- Usar cámara de control
Vete al menu de Opciones y cambia los controles de L&R por 'Not Use'. Cambia la 'Camera Action' a 'YourSelf' y pon en 'Control Type' un número mayor de 32.
Empieza el juego y presiona START para Pause.
Presiona y deja pulsado CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO y X. Entonces presiona el boton SELECT 2 veces.
Usa los botones L y R para mover la cámara y el boton SELECT para hacer el efecto de zoom.





Super Metroid

SUPER NINTENDO

-Recargar fácilmente tu vida:
Para que este truco funcione necesitas contar con 10 misiles, 50 puntos de energía y súper bombas. Selecciona estas últimas y comviértete en una pequeña bola. Ahora pulsa IZQ., DCHA., ABAJO. Dispara la bomba y pulsa todos los botones. Una vez que la bomba haya explotado, tu vida volverá a ponerse al máximo.
Lo mejor para seguir jugando sin riesgo alguno.

Destruccion Derby



PLAYSTATION

Códigos Secretos
"Championship Name" :
Escoge la opción "Wreckin" y luego la opción "Championship" e introduce como nombre el que prefieras de estos tres

Nombre	Efecto
REFLECT!	Circuito 'Ruined Monastery'
!DAMAGE!	Previene al coche de daños
NPLAYERS	cambia los competidores



X-Kaliber 2097

SUPER NINTENDO

-Niveles a elegir:
En la pantalla del menú principal pulsa DCHA., DCHA., IZQ., IZQ., ARRIBA., ABAJO, IZQ., ABAJO, ABAJO y ABAJO.Si has escuchado un sonido extraño pulsa Y como si fueras a empezar una nueva partida. Vuelve a pulsar Y para que en la pantalla aparezcan las palabras ROUND SELECT y puedas comenzar a jugar por donde más te apetezca.



Virtua Fighter 2

SEGA SATURN

-Jugar con DURAL:

Este truco te permitirá escoger a un personaje secreto: Dural.

Ve a la pantalla de elección de personaje y señala Akira mientras pulsas ABAJO, ARRIBA, DCHA. y A+IZQ. (que en inglés las iniciales completan el nombre de DURAL). Ahora disfruta de este nuevo personaje.



- Para cambiar el color de los luchadores:

A pesar de que cambie el color, no se mejora el método de juego, pero siempre es bueno poder escoger. Para cambiar el color de tu luchador pulsa ARRIBA mientras eliges al personaje.



-Movimientos ralentizados:

No nos digas que a veces no te apetece ver despacito esos movimientos tan increibles que te han salido. Pues que sepas que puedes hacerlo con sólo mantener pulsados los botones A+B+C nada más acabar una ronda. Disfruta de la repetición.



-Tipo de contro:

En este juego existen cuatro maneras distintas de poner los controles. Y tú sin saberlo, ¿verdad? En la pantalla de selección de personaje pulsa el boton superior L y modifica el modo de control a tu antojo (modo A, B, C o EDIT)



Ridge Racer Revolution

PLAYSTATION

- Elige la distancia:

En la perspectiva a veces la distancia sobre tu coche no es la oportuna, un poco más cerca o un poco más lejos no te vendría mal.



Con este truco lo puedes hacer. Pausa en cualquier momento el juego y, manteniendo presionados los botones TRIANGULO y CIRCULO utiliza el L1 y el R1 para controlar las distancias.

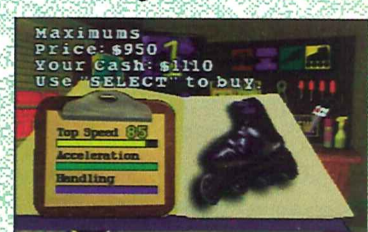
ESPN Extreme Sports

PLAYSTATION

-Passwords

No te creas que los passwords que aparecen esn estas pantallas con "normalitos". El primero te llevará directamente a San Francisco y con el segundo comenzarás con 1.110 dolares. Mola ¿no?









Tintin en el Tibet

SUPER NINTENDO

-Passswords:

Montaña	315
Avión	907
Tormenta de nieve	623

Another World

SUPER NINTENDO

- Passwords

Te damos las claves de acceso a todo el cartucho. Estamos seguros de que vas a saber aprovecharlas.

2	HTDC	9	DDRX
3	CLLD	10	HRTB
4	LBKG	11	BRTD
5	XDDJ	12	TFBB
6	FXLC	13	TXHF
7	KRFK	14	CKJL
8	KLFB	15	LFCK

Dragon Ball Z



SEGA SATURN

-Elige tú la velocidad más adecuada:

En la pantalla de presentación del juego pulsa los botones L y R, y manteniéndolos así pulsa :

X para la velocidad 1

Y para la velocidad 2

Z para la velocidad 3

El modo más rápido lo obtienes pulsando los botones L y R del segundo pad más el Z.

Si te va la velocidad, más facil no te lo podemos poner.



Weaponlord

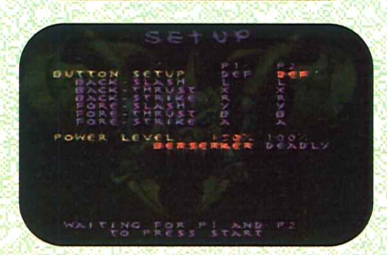
SUPER NINTENDO

-Personajes al azar:
Las elecciones siempre son difíciles y más cuando todos los luchadores son tan buenos. Pero puedes hacer que la consola escoja el personaje con el que combatir por tí, no tienes más que pulsar L, R y START simultáneamente en la pantalla de selección de personaje y luchar con el que te toque.





-Nuevo menú:
Selecciona la opción Vs. Battle del menú principal y en el lugar donde se escoge escenario presiona L, R, SELECT y START a la vez. Aparecerá un menú en el que podrás variar las cantidades de daño y las configuraciones.



Jungle Strike

SUPER NINTENDO

-Un final feliz:
¿O no? Como lo puedes saber si con lo difícil que es el juego nunca llegas a verlo. Y si yo te dijera la manera más rápida de averiguar qué final te espera; es como contar con una bola de cristal mágica que nos adivina el futuro. Toma nota: introduce esta secuencia como password y olvídate del ¿qué será?
6RCX6K21Y0PT



Rayman

SEGA SATURN

-Aumentar el número de vidas:
Puede parecer difícil, pero aquí casi todo es muy sencillo. Prueba a pulsar, con el juego pausado, DCHA. + B y sin soltarlos presionar IZQ., ABAJO, R, Y, C, Z . Cosas más raras se han visto.

Doom

SUPER NINTENDO



-Tener acceso a todas las armas:
Lo primero que hay que hacer es conseguir un "chainsaw" (motosierra) que encontrarás en varios niveles a lo largo del juego. Una vez que hayas conseguido la sierra debes gastar todas las municiones que tengas de cualquier tipo de arma y colocar la pistola en el marcador del armamento. Aunque señale 000 en el espacio destinado a las balas, si disparas verás cómo avanza automáticamente al siguiente tipo de arma (puedes repetir la operación para obtener todo el armamento sin necesidad de buscarlo). El único que no aparece es el BFG 9000. Pero creo que con lo demás tienes suficiente..

FIFA Soccer 96

PLAYSTATION

-Los secretos del futbol:
Cada jugador tiene sus secretos, sus tácticas especiales para sobresalir; en este caso es el cartucho el que nos asombra con novedades increibles que le hacen único y excepcional. Para poner en marcha este truco comienza una partida y pausa. Ahora accede a la pantalla de opciones y pulsa todas las combinaciones que te apetezcan.

Caminos invisibles	X 3 veces, TRIANGULO, CUADRADO 3 veces, TRIANGULO.
Balle incurve	TRIANGULO, CUADRADO, X, TRIANGULO, X, X.
Super fuerza	TRIANGULO, CUADRADO, 8 veces TRIANGULO.
Super gol	5 veces CUADRADO, 5 veces TRIANGULO.
Super ataque	5 veces CUADRADO, TRIANGULO, X.
Super defensa	5 veces TRIANGULO, X, TRIANGULO.
Super-Shoot	CUADRADO, TRIANGULO, CAUDRADO, X, CUADRADO, TRIANGULO.
Equipo estúpido	CUADRADO, TRIANGULO, X, CUADRADO, TRIANGULO, X.
Dream team	CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, X, X, CUADRADO, CUADRADO.
Uniformes	CUADRADO, TRIANGULO, X, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, X, TRIANGULO.
Fecha estelar	CUADRADO, TRIANGULO, X, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, X, X.
Colores distintos	CUADRADO, TRIANGULO, X, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, X.
Batman y Robin	CUADRADO, TRIANGULO, X, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO.
Jugadores invisibles	CUADRADO, TRIANGULO, X, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, X, CUADRADO.
Modo Oktoberfest	CUADRADO, TRIANGULO, X, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO.







Megaman 7

SUPER NINTENDO

- Modo Versus:

En la pantalla de password, introduce este código:

(1)-Mega Man,	(4)-Dr. Light,	(1)-Mega Man,	(5)-Roll
(5)-Roll,	(5)-Roll,	(8)-Rush,	(5)-Roll
(7)-Auto,	(8)-Rush,	(2)-Dr. Wily,	(3)-Lil' Robot
(6)-Protoman,	(2)-Dr. Wily,	(5)-Roll,	(1)-Mega Man

Luego pulsa los botones L + R en ambos pad y presiona START en el primero. Podrás elegir entre Mega Man o Bass. Sus golpes se consiguen con las combinaciones típicas de los juegos de lucha.

Dragon Ball Z

PLAYSTATION

- Nuevos personajes:

En la pantalla del título, pulsa ARRIBA, TRIANGULO, ABAJO, X, IZQUIERDA, L1, DERECHA, R1. Si todo ha salido bien, oirás un sonido. Y entonces verás aparecer unos cuantos personajes nuevos de entre los que podrás elegir tu luchador.

Vectorman

MEGA DRIVE

- Modo Practice:

En la pantalla de SEGA presiona cualquier botón. La maniobra te permitirá jugar un poco y ensayar antes de entrar en el verdadero Vectorman.

- Como una flecha:

Vectorman se convierte en una flecha invencible, destructiva y rapidísima. Para ello, pausa el juego y pulsa C, A, IZQ., IZQ., A, C, A, B. Una ayudita que nunca viene mal.

- Un poco más despacio:

A veces hay jugadas que merece la pena ver más despacio. Para esas ocasiones te ofrecemos este truco que te permitirá ni más ni menos que ralentizar las acciones.

Pausa en cualquier momento y pulsa ABAJO, DCHA., A, C, ARRIBA, IZQ., A. Lo verás todo, antes de tiempo.

Urban Strike

SUPER NINTENDO

- El final y los créditos:

Este truco es para echar un ojo a los créditos del juego y de paso ver aparecer esas palabras que a uno tanto se le resisten: El Fin.

Pues bien, nada más fácil para conseguirlo. Introduce como código lo siguiente: D63PMJTKHWY.

Toy Story

MEGA DRIVE

- Pasar de nivel:

No son precisamente fáciles las cosas en el juego de Disney. A veces incluso se complican más de la cuenta. Pues nada, cuando llegue ese momento, pulsa la siguiente combinación en la pantalla del póster de Toy Story: A, B, R (DRCHA.), A, C, A, D (ABAJO), A, B, R, A.

Ya lo ves, la palabra mágica que nunca falla.

Wiz'n Liz





MEGA DRIVE

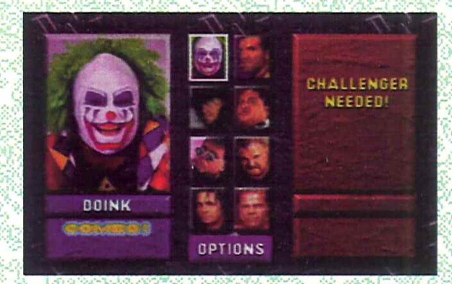
- Dos passwords asombrosos:

¿O no te asombrarías si te dijésemos que puedes comenzar el juego con 100 estrellas? Pues nada más cierto, y resulta que también puedes jugar en el nivel 'Super Wizar'. Y todo con dos passwords muy normalitos a simple vista:

TRKQ QMSC Jugar en el nivel Super Wizar.

HSSN RLLL Obtener 100 estrellas.

WWF Wrestlemania: The Arcade Game





PLAYSTATION

- Combos más sencillos:

La parte negativa de los increíbles golpes WWF es la dificultad a la hora de realizarlos. Pero este truco te dejará más fáciles las cosas.

En la pantalla de selección de personaje, utilizando el pad 1, pulsa L1 + R2 y presiona CUADRADO, X, CIRCULO, TRIANGULO.

La palabra "COMBO!" aparecerá debajo de tu personaje.

Sega Rally Championship

SEGA SATURN

- Una nueva pista de carreras:

Dos métodos distintos para acceder al mismo recorrido, el Lakeside.

1.- Debes terminar con éxito el nivel MOUNTAIN, es decir, ganar en el MODO CHAMPIONSHIP.

2.- Presionar simultáneamente, en la pantalla del menú principal, X y Y. Luego ve al recorrido Mountain y, justo al lado, tendrás la oportunidad de jugar en la pista.

- Un magnífico coche:

De nuevo tienes dos opciones para obtener el coche con el que sueña mucha gente, el Lancia Stratos.

1.- Solo si ganas el recorrido Lakeside, y por tanto terminas el MODO CHAMPIONSHIP, se introducirá como opción.

2.- También lo obtendrás si una vez en la pantalla del menú principal pulsas X, Y, Z, Y, X.

Podrás escoger el nuevo bólido en la pantalla de selección de coches, moviendo a la derecha o a la izquierda en los otros vehículos. Andate con ojo, es una bala, difícil de controlar.

Addams Family

SUPER NINTENDO

- Ultimo password:

Sí, claro que sabemos que llegar hasta el final es difícil. Claro que sabemos que cada vez que estáis a punto, pasa algo que os lo impide. La solución está en este password, que además de mandarte directamente hasta el último nivel, te reserva una sorpresa. No dejes pasar esta ocasión. Ahí va:

BLXX8

Ristar

GAME GEAR

- Passwords

MIHOU - Planet Automation.

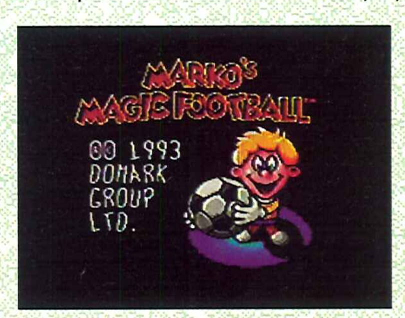
RYUJYU - Planet Greedy.



MEGA DRIVE

- Los mejores passwords de todo el juego:

Porque a veces es necesario un pequeño empujón, aquí tienes los mejores códigos para este juego futbolero. Un consejo: Utilízalos sabiamente



2	HAUNTING
3	BSTROKE
4	GUNGETNK
5	ECTPLSM
6	JAWS
7	GARAGE
8	TRAFFIC
9	ELF
10	KRUSTY
11	BARREL
12	CRABTREE

FIFA Soccer' 96





SEGA SATURN

- El sol se mueve a tu antojo:

Por ti hemos hecho verdaderas locuras, pero lo que no esperabas es que pusiéramos el sol en tus manos. Pues es todo tuyo. Puedes controlar su altura y posición con respecto al terreno de juego con solo acceder a la opción "Instant Replay" y pulsar R mientras mueves el mando direccional. Y si no te lo crees, compruébalo tu mismo.

Jumping Flash

PLAYSTATION

- Selección de nivel:

No nos cansaremos de repetir las veces que sea necesario lo útil que es tener siempre cerca una buena tanda de trucos, como en este caso. Porque no nos digas que no has tenido que recurrir alguna vez a esta sección... Seguro que esta vez estarás encantado de hacerlo porque te ofrecemos nada más y nada menos que empezar a jugar en el nivel que tu elijas, sin más.

En la pantalla de presentación pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, X, X, IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., X, TRIANGULO, X, TRIANGULO.

Cambiará el color de las opciones. Ahora, con solo pulsar derecha las veces que necesites escogerás el nivel.

Rock'n Roll Racing

SUPER NINTENDO

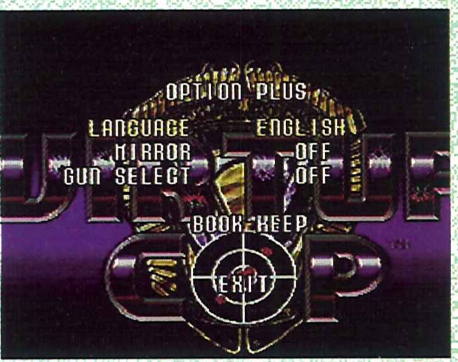
- Password:

Nunca sabemos lo importante que es el dinero hasta que nos falta, igual que nunca sabemos lo difícil que es llegar a algún punto hasta que lo intentamos. Aquí tenemos las dos soluciones en un solo código. Introduce como password 'J8!T COTV WS6M' y empieza a jugar en el nivel Warrior. Tu coche lo pilotará el gran Olaf y adema´s contarás con la inestimable ayuda de 999000$.

Virtua Cop

SEGA SATURN

- Modo ranking:



Puede que dos opciones de juego os parezcan algo escasas, pero aquí estamos nosotros para solucionarlo.

Espera a que aparezca la pantalla del logo de Sega con el fondo blanco, y pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQ. y DCHA con el botón C presionado. Obtendrás una nueva opción en el menú principal.





- Opciones secretas:

Este también es un truco que aumentará, si es posible, tus ganas de jugar. En la misma pantalla de antes pulsa, mientras tienes presionado C, ABAJO, ARRIBA, DCHA., IZQ., ARRIBA, ARRIBA, IZQ., DCHA.

Observarás como en la pantalla de opciones aparece una curiosa flecha. ¿Qué será? Adivínalo por ti mismo, colega.

OTAKU MANGA

LOCOS POR EL MANGA

Dragon Ball: La saga incombustible

SonGokuh vuelve a la televisión

Pese a lo que algunos anunciaban, **Dragon Ball** se resiste a convertirse en cosa del pasado. Una nueva serie de anime para **TV** ha resucitado a **Gokuh** de su entierro a manos de **Toriyama** -que le hizo desaparecer de las paginas del semanario **Shonen Jump-**, y como era de esperar, una avalancha de juegos, tarjetas y productos relacionados con la serie ya se han puesto en venta en Japón.

Pues sí, las súplicas de millones de **Dragon Ball-maníacos** (y las ganancias que aportaba la serie) han logrado crear una nueva secuela llamada **"Dragon Ball GT" ("Great Turning"),** en la cual podemos ver a **Songokuh** con un aspecto muy similar al de sus primeras andanzas contra el ejército de la **Cinta Roja (Red Ribbon).** Ello se debe a que el ya olvidado **Rey Pilaf** entra de nuevo en escena junto a su sueño de conquistar el mundo. **Pilaf** ha conseguido reunir las 7 bolas de dragón y, justo cuando se dispone a pedir su ansiadísimo deseo, aparece **Gokuh** fastidiando. Pilaf piensa en voz alta que Gokuh va a chafar su intento otra vez por lo que **Shen-ron** transforma a **Gokuh** en un niño de unos 7 años, tal y como era en sus comienzos. Para poder regresar a su estado normal, **Gokuh** debe pedirle el deseo a otro espíritu de Dragón distinto, por lo que sale en busca de unas nuevas bolas de dragón que están esparcidas por el espacio, acompañado por **Uub** (la reencarnación de **Buu**) y **Pan** (la hija de **Gohan** y **Videl**). En esta nueva serie se verán por tanto, nuevos personajes y los ya conocidos sufrirán notables cambios.





Un nuevo título para Saturn y PlayStation.

Ya podéis ir preparándoos para alucinar con la "rentré" del amigo **Goku en los 32 bit.** Tras las recientes versiones para **Saturn** y **PS-X**, **Bandai** ha decidido aprovechar al máximo las posibilidades de estas dos máquinas para completar un **Dragon Ball** a la altura de lo que se merece. El título y el juego serán idénticos para ambos formatos: **«I Dai Naru Dragon Ball Densetsu» (La grandiosa leyenda de las Bolas de Dragón)** y en ellos se podrán elegir hasta ¡50 luchadores! Y eso sin contar a los personajes secretos...

Para conseguir llegar hasta esta astronómica cifra, **Bandai** ha echado mano de la historia pasada y reciente de la **Bola de Dragón**. Así que no hay que extrañarse al ver a todos y cada uno de los personajes que han aparecido en todas las entregas, con plenitud de poderes y ataques especiales, como mandan los cánones.

Nada más encender la consola, aparecerá una maravillosa "intro" en la que se podrá ver a las estrellas más carismáticas de la serie dejando claro las intenciones técnicas del programa: un espectacular entorno **3-D** que mezclará formas poligonales con los tradicionales gráficos bidimensionales, todo ello aderezado con jugosos movimientos de cámara.

Además de todas estas delicias técnicas, habrá más de una sorpresa jugable, como la de poder organizar equipos de 3 luchadores, que participarán simultáneamente, o la inclusión de nuevos ataques especiales

Esta maravilla todavía no ha sido lanzada en **Japón**, por lo que aún tardará bastante en llegar a **España.**

Es muy probable que Konami distribuya próximamente este nuevo título para Super Nintendo en nuestro país.

«Dragon Ball Z Hyper Dimension» saldrá en Super Nintendo

El regreso de los guerreros del dragón

Tras la anterior experiencia **RPG** con el llamado **«Dragon Ball Z: Super Goku Den»**, estrenado hace un par de meses en Japón, la serie retorna a la lucha en su estilo más tradicional con este **«Dragon Ball Z Hyper Dimension»**, que saldrá a la venta en las tiendas niponas a finales de **Marzo** o principios de **Abril.** **Bandai** nos ofrecerá en esta ocasión a 10 luchadores dispuestos a batirse el cobre. A saber: **Son Goku, Bezita, Gotenkusu, Bezito, Son Gohan, Piccolo, Freezer, Cell, Mister Booh** y **Boohl.**

La verdad es que el estilo del juego y su atmósfera no diferirán mucho de los títulos anteriores, pero en esta ocasión los gráficos serán más detallados y precisos y se incluirán notables mejoras en las técnicas de lucha. En este sentido, el jugador podrá elegir entre tres técnicas diferentes: **"tsujoo gijuutsu"**, la que se empleaba en las anteriores entregas; **"kondanwasa"** (técnica de la bola brillante), basada en el lanzamiento de bolas de fuego, y **"3D Wasa"** (técnica 3D) con la que se podrán realizar ataques desde diferentes direcciones o ángulos, utilizando toda la profundidad del escenario. Esta técnica romperá con el habitual estilo lineal del juego, ya que los luchadores podrán colocarse en una perspectiva frontal o isométrica con respecto a la pantalla. La cámara será la misma, pero el luchador rotará sobre sí mismo dando un apariencia **pseudo 3-D** a la acción, que se verá apoyada por otros detalles como las sombras.

Pero la cosa no quedará ahí. También se incluirán dos elementos que tendrán una incidencia decisiva en los combates. El primero de ellos es conocido como **"rush battle system"** y se activará cuando los luchadores se encuentren muy próximos entre sí. En ese momento aparecerá un aura amarilla que permitirá usar ataques muy poderosos a ambos contendientes. Por otro lado, el **"futobashiwasa"**, permitirá que un luchador lance a su rival horizontal o verticalmente. En ambos casos, el escenario cambiará automáticamente, y la lucha seguirá bien en otro decorado, bien en el aire.

Parodias eróticas de Videojuegos (I)

En nuestro primer encuentro en "Otaku Manga" os prometimos un reportaje sobre mangas eróticos. Como lo prometido es deuda y pasamos completamente de prejuicios absurdos, aquí os presentamos en auténtica primicia una serie de imágenes extraídas de algunos mangas editados en Japón y que están basados en conocidos videojuegos y en sus personajes más populares. El tema resulta, sin duda, de lo más "curioso". Y un último aviso: los remilgados, que no miren.

Para los "mangakas" (dibujantes de manga) nipones, el manga erótico es una vía casi perfecta para dar sus primeros pasos. Hay que tener en cuenta que el dibujante de este tipo de mangas suele ser un joven principiante que normalmente tiene la cabeza llena de nuevas ideas y que trata de plasmarlas en temas que tengan el éxito asegurado. Por ello no es de extrañar que siendo Japón el país de los videojuegos por excelencia, a muchos de estos jóvenes mangakas se le pase por la cabeza mezclar mangas y videojuegos con un tema, digamos, universal: el erotismo.

El tema favorito a parodiar es el de las protagonistas femeninas de los juegos de lucha. Y si uno se pone a pensarlo se da cuenta de que puede ser hasta lógico. Pongamos el ejemplo de Mai Shiranui («The King of Fighters '95»), ¿quién no se ha percatado del erotismo que inspiran sus "delicados movimientos"? Y Cammy («Super Street Fighter II»), ¿no podríamos decir que tiene la ropa "ligeramente" pegada al cuerpo?

Claro, luego pasa lo que pasa: los "mangakas" dibujan lo primero que se les viene a la mente y una semana después del lanzamiento de un videojuego de este tipo, ya tenemos la correspondiente parodia erótica en la calle.

Casi todos estos mangas son "dojinshi" (fanzines), ya que tienen una tirada escasa (unos 5.000 ejemplares) y carecen de derechos de autor. Es muy raro que lleguen a nuestro país precisamente por su escasa tirada, pero hemos tenido la oportunidad de ir a Japón y encontrarnos con algunos realmente curiosos. Aquí los tenéis.



Ni el mismísimo Kirby se libra de las garras de los dibujantes de parodias eróticas.



Street Fighter II: No se cortan un pelo



Puede ser el videojuego que cuente con más mangas eróticos debido al increíble éxito de este título. En estos mangas la víctima es siempre **Chun-Li** (fue la primera luchadora que despertó pasiones), aunque en los mangas más recientes también suele aparecer **Cammy**. Por lo general, el "argumento", va de lo siguiente: **Chun-Li** pierde frente a Vega y comienza entonces otro "combate" muy diferente al que se van apuntando el resto de malos de **Street Fighter**.

Son realmente duros y creednos si os decimos que las imágenes que hemos sacado son las más "light" de todo el manga. Una pasada.





Fatal Fury: La sensualidad de Mai Shiranui

Más que hablar sobre mangas eróticos de Fatal Fury habría que hablar sobre mangas eróticos de Mai Shiranui. La pobre ha sido una fuente tan inagotable de "inspiración" desde su primera aparición, que es imposible encontrar un personaje que no haya tenido un "affair" con ella en algún manga erótico.

Samurai Shodown: ¡Hasta dónde llega el espíritu del Samurai!



A Nakoruru le pasa lo mismo que a Mai Shiranui, de «Fatal Fury». Ambas han "manipulado" o han sido "manipuladas" por cada luchador de sus respectivos juegos.

Pero el caso de Nakoruru es muy distinto. Mai atrae por sus provocativas formas, pero Nakoruru, que apenas tiene de eso, provoca con su dulzura. Es tan linda que nadie puede resistírsele. Ocurre igual con Cham-Cham, pero la chica favorita de «Samurai Shodown» es sin duda Nakoruru.

Los mangas eróticos de Nakoruru siempre acaban igual: Nakoruru termina encima de quien sea y aprovecha el cansancio de éste para clavarle un cuchillo de cocina donde le pille. ¿No es realmente simpática y dulce?



The King of Fighters: Las chicas al poder

Un juego como «The King of Fighters», donde las chicas juegan un papel tan importante, no podía quedarse sin su parodia erótica. No hay muchos mangas basados en él, pero aquí tenemos uno llamado "3 on 3" cuyo rollo va de lo siguiente: El grupo de Inglaterra (Mai Shiranui, King y Yuri Sakazaki) tiene que enfrentarse con el equipo de China, topándose con Athena. Esta última resulta estar poseída por un demonio, quien le ha dotado de varios miembros masculinos. Ya os podéis imaginar el "combate".



Chrono Trigger: Un juego bastante "completo".

Un protagonista intrépido, una inventora distraída, una princesita linda, un sapo saltarín, una troglodita ingenua y un robot de latón. ¿Qué más elementos hacen falta para hacer un buen puñado de mangas eróticos con todo tipo de extrañas historias?

«Chrono Trigger» es uno de los pocos juegos que cuentan con varias adaptaciones a mangas eróticos. Un auténtico "homenaje" a la obra del señor Toriyama.



Darkstalkers: Pensamientos oscuros

Bajo el título "DASH" podemos encontrar un manga erótico basado en «Night Warriors» (secuela de «Darkstalkers»). Está dotado de grandes dosis de humor y su dibujo es uno de los mejores de entre los mangas eróticos que parodian a videojuegos.

Una plácida noche de tormenta, Morrigan y Felicia reciben la visita de Lei-Lei, una chica muerta poseída por el espíritu de su hermana, que viene a eliminar a los luchadores de la oscuridad. Lei-Lei ataca a sus rivales con armas y objetos sexuales, pero cuál no es su sorpresa cuando ve que no parecen muy asustadas, sino más bien animadas... Sin comentarios.

En resumen...

O los japoneses tienen completamente trastocado el concepto de "los que se pelean se desean", o el oficio de chica de videojuego es el menos recomendable para una muchacha decente. En fin, hay que tomarse las cosas con sentido del humor, por que si no...

Y hasta aquí la primera parte del reportaje sobre mangas eróticos. El próximo mes le tocará a Gokuh, Ranma y compañía. ¡que se vayan

por el Gran Maestro de las Artes Marciales

PROTAGONIZA LA PRIMERA PELÍCULA I

Hace ya algunos años que el cine español sigue dos tendencias más o menos claras y definidas. Por un lado tenemos nuestro cine de siempre, lleno de referencias a nuestra historia pasada, un cine de crítica social, de historias que nos hacen reflexionar y que ha dado grandes directores y reconocimiento internacional. Pero también ha surgido una nueva tendencia en nuestro cine. Jóvenes directores cuya intención es hacernos disfrutar durante hora y media, divertirnos y hacernos saltar de la butaca muchas veces al más puro estilo del cine americano.

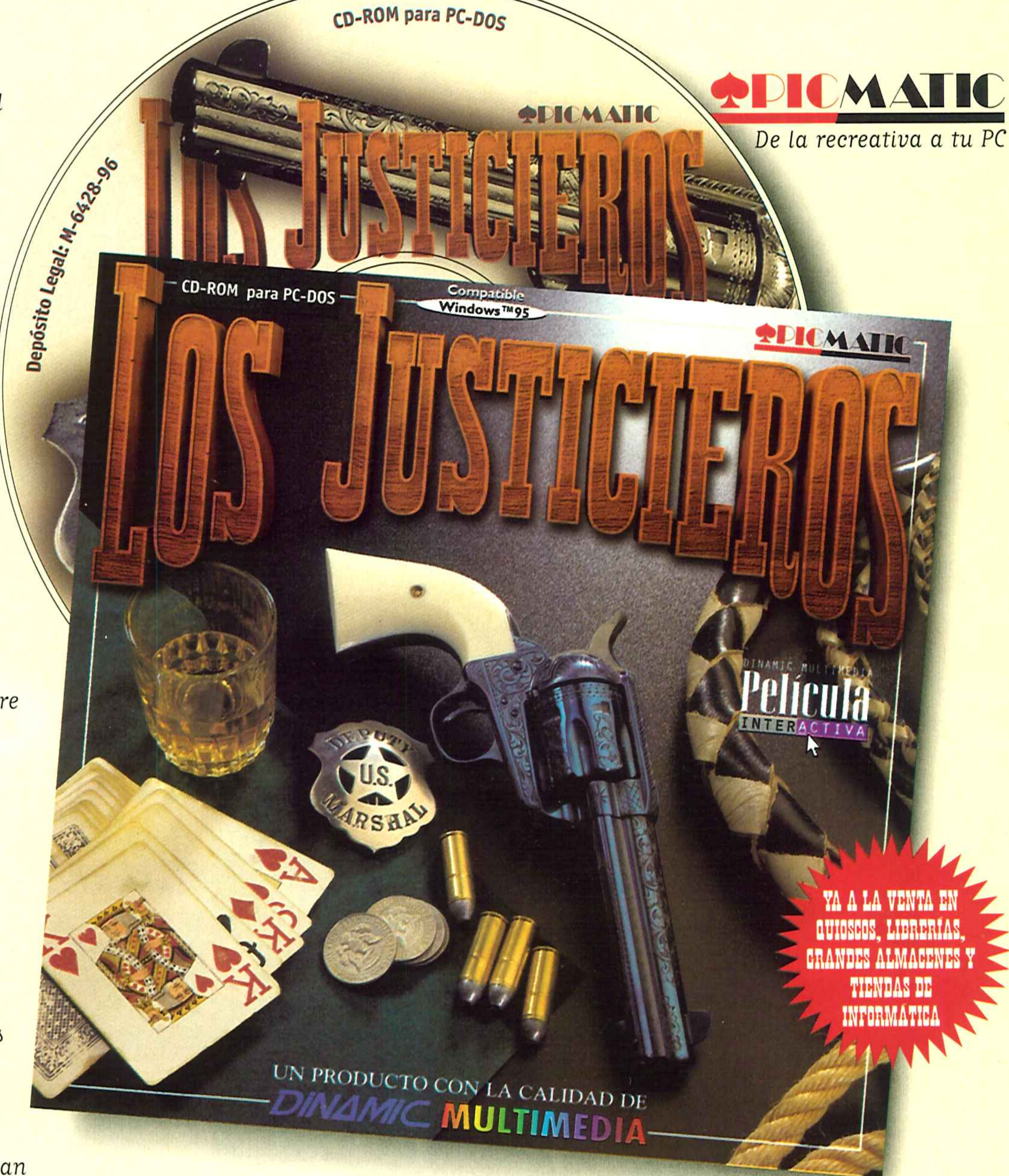
Pues ahora le toca el turno al software español. Y la muestra la tienes en tus manos.

Dinamic Multimedia te presenta la PRIMERA PELÍCULA INTERACTIVA producida en nuestro país... Los Justicieros. La filosofía que se esconde tras este producto es muy afín a esta nueva tendencia del cine español: PURA DIVERSIÓN.

Y os podemos asegurar que no vamos a hacer productos simples y lineales que hagan que pierdas pronto el interés por ellos. Los vamos a cargar de sorpresas, de secuencias que te hagan pegar tu nariz al monitor y temblar tu mano sobre el ratón, de personajes que te hagan "meterte" en la película.

Compruébalo tú mismo en Los Justicieros, una Película Interactiva llena de acción, sorpresas y humor. Para que te diviertas. Para que disfrutes...

PICMATIC
De la recreativa a tu PC




EL SHERIFF


EL SOPLÓN


LA CHICA


JACK ZORTON


EL JEFE DE LA BANDA


EL ENTERRADOR







Una auténtica producción cinematográfica con un reparto de lujo: Mariano 1,85 como "El Jefe de la Banda", Don Pepito como "El sheriff", Javier de Campos como "El Enterrador", Paco Calatrava como "El Indio" además de 130 extras, 10 especialistas, 25 caballos, y más de mes y medio de rodaje... Todo un estreno en tu PC.



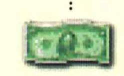


Protagoniza este auténtico Western lleno de acción que te trasladará al Lejano Oeste.





En "Los Justicieros" vivirás situaciones "casi" reales que pondran a prueba tu sangre fría, tu inteligencia y tu buen humor.





Acepta el reto, disfruta de la acción y las infinitas posibilidades de esta película interactiva que ya es un clásico imprescindible en tu colección. Y recuerda... reza lo que sepas.



PC CD-ROM para MS-DOS

Compatible Windows™95



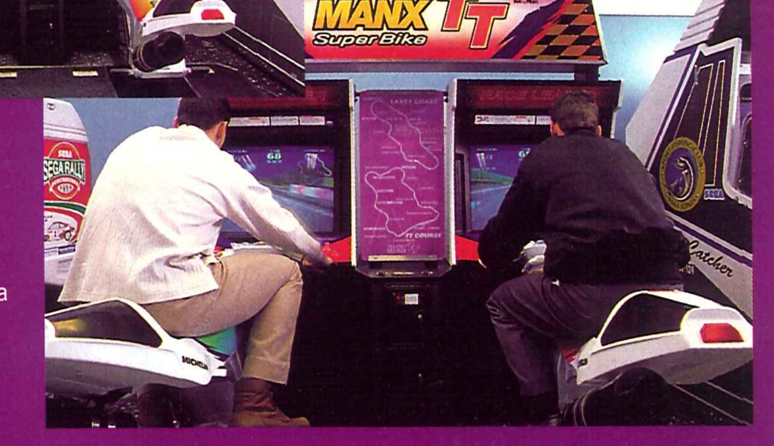
UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

Clruelos,4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID
www.canaldinamic.es/dinamic

NOTICIAS

YA ESTÁ DISPONIBLE LA VERSIÓN "TWIN" DE MANX TT

Este nuevo modelo de «Manx TT» permitirá un emocionante enfrentamiento entre dos jugadores. Sin embargo, la maniobrabilidad de estas motos es más limitada que en el modelo individual, ya que aquí sólo se utiliza uno de los submotores.



Al final ha sido antes de lo previsto. Como os adelantamos el mes pasado, a la llegada de **«Manx TT»** tenía que unírsele la versión "twin", es decir, los modelos interconectados para la competición entre dos o más jugadores. Pues bien, la primera unidad, un modelo con dos mostos unidas, ya está disponible en la sala **Divercor** de **Sega**, en **Alcorcón, Madrid,** y muy pronto habrá más en otros salones de la capital y en el resto de las ciudades españolas.

Estos modelos cuentan con una maniobrabilidad más limitada, ya que la zona del manillar permanece inmóvil, pero eso no quita para que siga manteniendo el mismo espíritu que la máquina original. Además, cuenta con la ventaja de permitir la competición entre dos o más jugadores, y eso siempre resulta un aliciente.

AÚN SIN ESTRENAR EN JAPÓN

LAST BRONX BANGA

En vista de la apabullante demostración de sus compañeros/rivales de **AM#2,** el caballero **Mizuguchi** y sus muchachos de **AM#3** no pudieron presentar este juego en el **AOU Show de Tokyo**, a pesar de que este **«Last Bronx Bangaichi»** está sobrado de calidad. Hay que tener en cuenta que este juego llega tras la resaca del sensacional **«Manx TT»,** y eso es algo que tiene que notarse.

«Last Bronx Bangaichi» es la primera experiencia de **AM#3** en la lucha poligonal, y para tal ocasión han decidido asegurarse utilizando el prolífico **Model 2**, que tan buenos resultados les ha dado a sus compañeros en este género (**«Virtua Fighter» o «Fighting Vipers»**).

El juego se encuentra todavía en pleno proceso de desarrollo, pero ya se sabe que habrá ocho luchadores protagonistas que se enfrentarán en diversos escenarios de **Tokyo.** Y es que este juego está basado en las peligrosas luchas callejeras que se organizan en las noches de la capital nipona. De hecho, en el juego se podrán organizar equipos, al igual que sucede en la realidad, en base a las características de los personajes, es decir, como si fueran tribus urbanas. Todos los luchadores usarán un arma habitual en las artes marciales, como palos o nu-chakus, y harán gala de diferentes técnicas orientales, según su procedencia.

AM#3 ha utilizado la técnica de Captura de Imágenes en Movimiento para realizar las animaciones de los luchadores, aunque curiosamente, esta vez se ha "contratado" como modelo a una muñeca a la que llamaron "capchan".

El juego llegará a los salones japoneses hacia el verano, por lo que tendremos que esperar todavía unos meses para poder disfrutarlo aquí.



En este juego de lucha de AM#3 el concepto de tridimensionalidad alcanzará unos niveles impresionantes y se podrá ver a los luchadores combatiendo en cualquier lugar del escenario, mirando de frente o dando la espalda a la pantalla.

LOS + BUSCA2

1. Virtua Fighter 3.

Ahora sí que sí. La confirmación oficial en la feria de Japón nos ha terminado de poner los dientes largos a todos. Que llegue a España en breve, ya es otra historia, pero nadie le va a quitar la vitola de ser el juego más deseado.

2. Killer Instinct 2.

En menor medida que su rival de Sega, pero también muy esperado, sobre todo por sus incondicionales. Este sí que está a punto de llegar (si no lo ha hecho ya cuando leáis estas líneas).

3. Time Crisis.

Es la gran apuesta de Namco, y también la gran amenaza para «Virtua Cop 2». Sus excelencias ya han traspasado todas las fronteras, y aquí estamos deseando probar si de verdad es tan bueno.

Virtua Formula se traslada de Madrid a Zaragoza.

Los responsables de los salones **New Park**, repartidos por toda la geografía española, han decidido trasladar la máquina conocida como **«Virtua Formula»** desde sus salones de **La Vaguada** en **Madrid** a la sala situada en el **Centro Comercial Augusta de Zaragoza**.

«Virtua Formula» es una de las máquinas más espectaculares del momento, ya que consta de cuatro prototipos de Fórmula 1 interconectados, acompañados de otras tantas pantallas de 50 pulgadas, cámaras de TV, altavoces. etc... En **España** sólo hay otro modelo aparte de este, situado en los salones **New Park de Barcelona**, y tan sólo otro más en **Europa**, concretamente en **Londres.** Es una buena oportunidad para que los aficionados "maños" puedan disfrutar de esta auténtica maravilla que ofrece una de las experiencias competitivas más salvajes de todo el sector.



AICHI



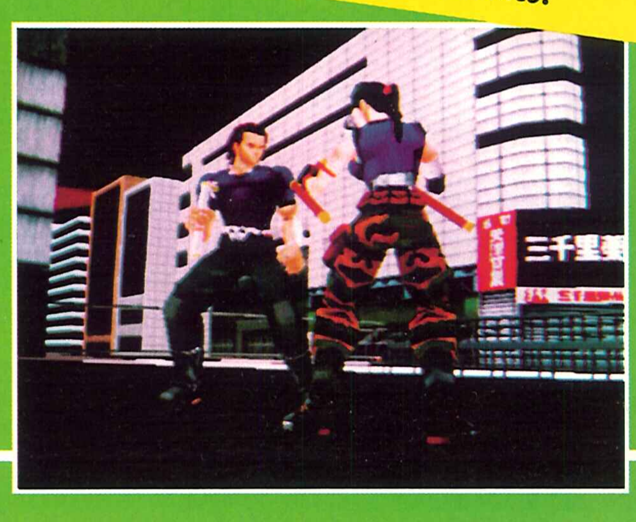
Actualmente, sólo hay dos luchadores disponibles en el juego, que son estos dos muchachos que veis aquí arriba. Se espera que el juego esté finalizado antes del verano.

HOBBY RECOMIENDA...

No es fácil encontrar actualmente juegos de lucha originales y de calidad contrastada. Sin embargo, ahora mismo hay dos que ningún aficionado al género puede dejar de probar. Se trata de «Fighting Vipers» del que ya os hablamos hace tres números, y el recién estrenado «Soul Edge». Jugad, comparad, y decidid cuál es mejor, aunque lo vais a tener difícil, porque ambos son brutales.

Otro que merece mucho la pena, si os gusta la acción y tenéis ganas de moveros un poco, es «Virtua Cop 2», el mejor juego de disparos del momento.





Todos los combates se realizarán en diferentes localizaciones de Tokyo. El juego pretende desplegar un marcado estilo japonés.

ARCADE SHOW

NOVEDAD EN ESPAÑA

SOUL EDGE





UN TORNEO CON SABOR A LEYENDA

Después de la segunda parte de **«Tekken»**, **Namco** regresa al género de la lucha con un programa aún más ambicioso, que acaba de aterrizar en nuestro país. Su nombre es **«Soul Edge»**, y llega acompañado del **System 11,** la misma placa que acogió a los dos **«Tekken»** y que en esta ocasión demuestra estar capacitada para empresas aún más importantes.

Y es que, a pesar de dar la impresión de ser uno más en la lista, **«Soul Edge»** es un juego de lucha sorprendente, que sin aparentes alardes, roza la perfección en cada uno de sus aspectos.

Sorprende, por ejemplo, el sensacional diseño de los luchadores, que casi consiguen hacer olvidar su origen poligonal gracias a la astuta utilización de texturas, sombreados y pre-renderizaciones. Su aspecto está mucho más cerca de la realidad que de las formas cúbicas que los generan.

Asombra, también, la velocidad vertiginosa de los movimientos de esos luchadores, que no por ello pierden un ápice de suavidad.

Por todo esto, no sería ninguna barbaridad admitir que estamos ante **el juego de lucha más rápido del momento,** tal vez sólo igualado por el reciente lanzamiento de **Sega, «Fighting Vipers».** Una calificación a la que habría que añadirle su avance en el campo de la tridimensionalidad, ya que aquí, al igual que en **«Toh Shin Den»,** los luchadores pueden moverse hacia adentro o hacia afuera, además de hacerlo a derecha e izquierda.

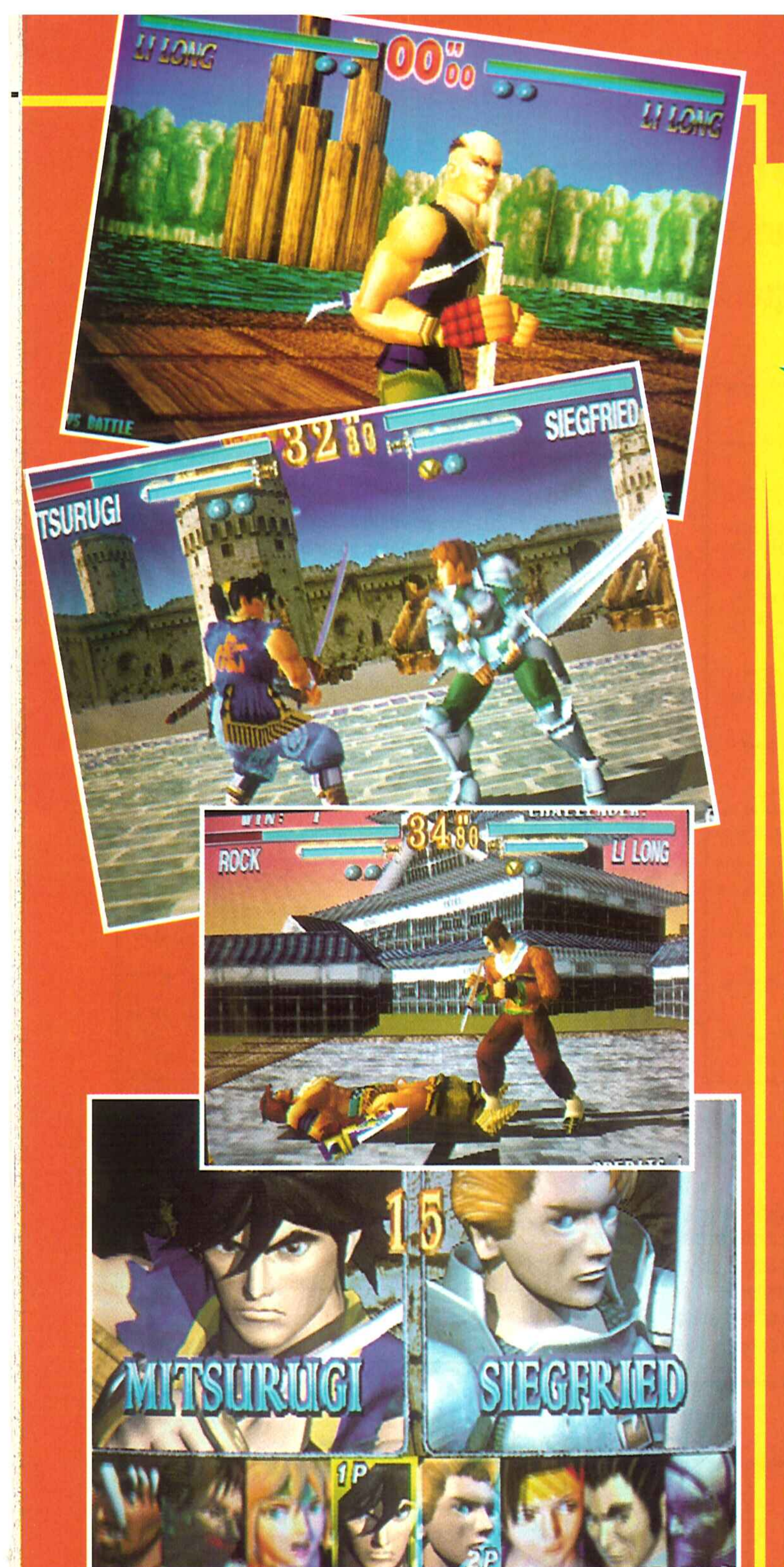
Pero lo más alucinante de todo, es que **Namco** ha sabido aprovechar todas estas virtudes para conseguir **una jugabilidad imponente,** que tiene su toque de originalidad en la utilización de armas blancas (espadas, hachas, cuchillos, katanas...) por parte de todos los luchadores. Y encima, con un curioso argumento detrás que habla de leyendas, espadas mágicas y brujería... A este título no le falta de nada y **Namco** se ha "sobrado" con un juegazo que demuestra que la lucha puede seguir sorprendiendo si se utilizan grandes dosis de imaginación y talento.

La primera placa ha llegado hasta los salones **New ParK** de **Madrid,** pero pronto habrá más en el resto de **España.** ¡Ah! , y para los usuarios de **PlayStation,** recordad que los juegos de **System 11** pueden ser convertidos a la máquina de **Sony** casi inmediatamente. ¡No sabéis la suerte que tenéis!





Todos los luchadores de «Soul Edge» aparecen armados con espadas, cuchillos o hachas. Se trata de ofrecer un cierto caracter medieval a la atmósfera del juego.





Uno de los aspectos más destacables del juego es el sensacional diseño de los luchadores, en los que resulta difícil adivinar su origen poligonal.

TOP 10 ARCADE

1. MANX TT - SEGA

No podía ser de otra forma. Las motos de Sega han entrado arrasando, y en el primer mes tras su llegada se han colocado directamente en el primer lugar del ranking. ¿Habrá alguien capaz de desbancarlas?

2. ALPINE RACER - NAMCO

No es que haya bajado su popularidad, es que se ha encontrado con un rival muy fuerte. Aún así, sigue estando en los puestos más altos.

3. VIRTUA STRIKER - SEGA

La liga está cada vez más emocionante y, hasta la llegada del fin de semana, los futboleros se agarran a este juego, que no es moco de pavo.

4. SEGA RALLY - SEGA

No hay problema para que Toyota y Lancia mantengan su posición privilegiada. Sigue siendo el mejor juego de coches del momento.

5. R-360 - SEGA

Si veis a más de un individuo mareado y con un sospechoso color amarillo, no os asustéis. Es que este simulador de vuelo sigue enganchando a todos.

6. VIRTUA COP 2 - SEGA

Son muchos los que continúan dándole con gusto al gatillo, gracias a las novedades que presenta esta segunda entrega.

7. VENTURER S2 - TT & SIMUL.

Un auténtico viaje hacia lo fantástico, ideal para los que no quieran mover un sólo dedo y pasárselo como enanos. Por eso sigue gustando.

8. DAYTONA USA - SEGA

Ya es, con diferencia, el más veterano de la lista, y sigue encandilando a todo tipo de público. Eso sí que es carisma.

9. SOUL EDGE - NAMCO

Parece que ha caído bien entre los expertos de la lucha este nuevo juego de Namco. Y es que cuando hay calidad, hay calidad.

10. ULTIMATE MK3 - MIDWAY

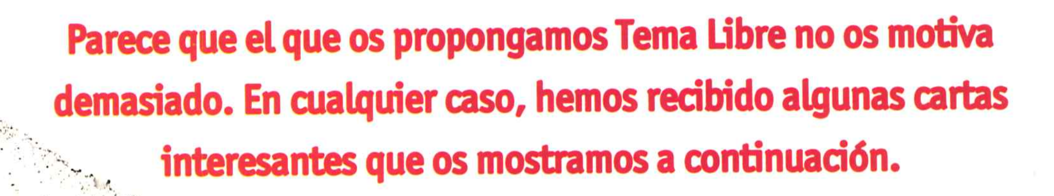
No es que haya perdido adeptos, es que las novedades de este mes le han echo bajar unas cuantas posiciones. Pero sigue manteniendo el tipo.

Y ADEMÁS:

A pesar de la llegada de un rival tan poderoso como «MANX TT», «Cyber Cycles» sigue gustando a los habituales de los salones. Un gran mérito para este gran juego de Namco. También destacan dos torneos de Sega, «Virtua Fighter 2» y «Fighting Vipers».



TRIBUNA ABIERTA



Parece que el que os propongamos Tema Libre no os motiva demasiado. En cualquier caso, hemos recibido algunas cartas interesantes que os mostramos a continuación.

Gofreman Acrónimo Express (Zaragoza).

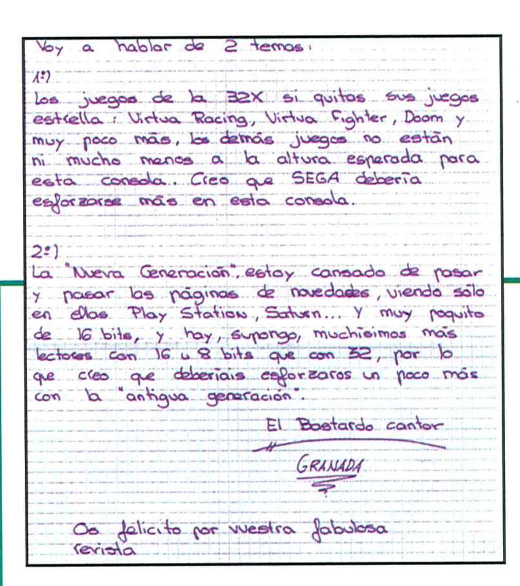
"Además de 20 años, poseo una Mega Drive, un Mega CD y una PlayStation. Me gustaría hacer notar mi más notable desaprobación por el marketing llevado por Sega además de una desleal atención a todos los clientes que, como yo, confiaron en el Mega CD y nos vimos engañados. (...) Miento si digo que Sega no me ha hecho pasar momentos alucinantes, pero ahora ficho por Sony y espero que me haga pasar momentos tan increíbles.

Raúl Rodrigo Guzman (Madrid)

"¿Desaparecerán las antiguas consolas de 16 bits a causa de las de nueva generación? Aunque sea triste y despreciable, me temo que sí. (...) Esto se puede comprobar aquí mismo, en esta revista que la mayoría de las páginas las dedica Saturn y PlayStation, que tampoco son de otro planeta. (...) Si la cosa sigue así dentro de un par de años desaparecerán, nadie sabrá nada de ellas y hay que hacer algo para impedirlo."

Pinball Wizard, DPB (Alicante)

"Nintendo España ya ha dado la fecha de lanzamiento de Nintendo 64, ¡el 30 de octubre! Si finalmente se pone a la venta en estas fechas Nintendo habrá perdido un considerable terreno. (...) Aunque 40.000 pesetas sea un precio aceptable no sé si merecerá la pena después de seis meses de espera. (...) Apostó por los cartuchos y ahora tiene que acoplarle un sistema de almacenamiento (...) y para acabar, por lo que hemos visto hasta ahora, Nintendo 64 no es tan superior a Saturn y PlayStation.



Voy a hablar de 2 temas.

1º)
Los juegos de la 32X si quitas sus juegos estrella: Virtua Racing, Virtua Fighter, Doom y muy poco más, los demás juegos no están ni mucho menos a la altura esperada para esta consola. Creo que SEGA debería esforzarse más en esta consola.

2º)
La "Nueva Generación", estoy cansado de pasar y pasar las páginas de novedades, viendo sólo en ellas Play Station, Saturn... Y muy poquito de 16 bits, y hay, supongo, muchísimos más lectores con 16 u 8 bits que con 32, por lo que creo que deberíais esforzaros un poco más con la "antigua generación".

El Bastardo cantor

GRANADA

Os felicito por vuestra fabulosa revista

El Bastardo Cantor (Granada)

"Voy a hablar de dos temas:

1- Los juegos de la 32X, si quitas «Virtua Racing», «Virtua Fighter», «Doom», los demás no están a la altura. Creo que Sega debería esforzarse más en esta consola.

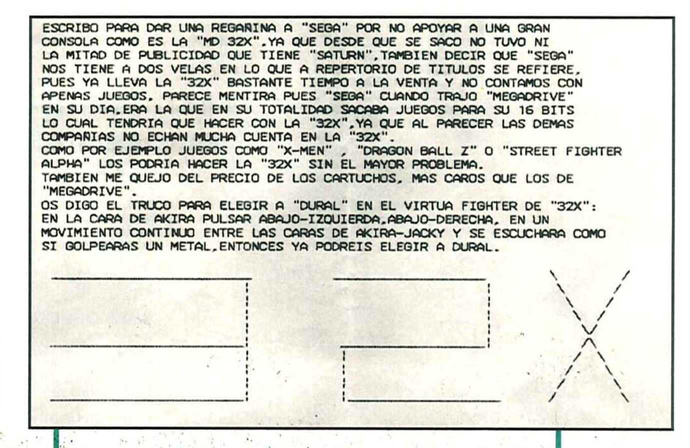
2- La Nueva Generación, estoy harto de pasar páginas y páginas de novedades viendo sólo Saturn y PlayStation, por lo que deberíais esforzaros más con la Antigua Generación".

Keichi Morisato (De algún lugar de España)

"Estoy bastante descontento con las distribuidoras de nuestro país, ya que no se molestan en traer los juegos japoneses. La antipatía por los juegos orientales es un hecho claro. ¿Acaso los juegos japoneses no han tenido un éxito de masas? Las compañías deberían preocuparse un poco más por los que hacen que, año tras año, sigan adelante: los consumidores. Que nos hagan el favor de traer todos los juegos que se quedan en tierras niponas. Estamos hartos de que los importadores nos pidan 20.000 pts por un juego"

Escribo muy descontento a "Tribuna Abierta" para dar mi opinión sobre el tratado del Software de entretenimiento, y puesto que es tema libre, me animé a ello. Estoy bastante descontento con las distribuidoras de nuestro pais, ya que no se molestan en traer los juegos Japoneses. Sabemos que es dificil y que la traducción es arriesgada, pero que me decis de los Power Rangers?. La antipatía por los juegos Orientales no es una suposición, sino un hecho claro. A caso los juegos Japoneses, (ya sean de R.P.G o distinto tipo) no han sido un éxito de masas? Las compañías se han de preocupar un poco más por los que hacen que ellas sigan año tras año adelante, los consumidores. Que nos hagan el favor de traer todos esos juegos que se quedan en tierras niponas, que son muchos, por cierto, estamos ya hartos de que en las tiendas de importación nos pidan 20.000 pts por un juego.
Queremos tener a nuestra disposición juegos como la Saga Dragon Ball en Nes, el Super Saiyajin Densetsu para el Super Nintendo, todos los Butodens de Ranma 1/2, y los juegos de Rol como el Final Fantasy.
Ya no tengo más que deciros salvo daros felicitaciones por la sección Manga que habeis implantado en la revista, un saludo a toda la redacción, y en especial a "el gran maestro de las artes parciales". Por cierto, por qúe no habeis fichado a Sergio Herrera?. Hasta otra .

Keichi Morisato (de algún lugar de España).


ESCRIBO PARA DAR UNA REGAÑINA A "SEGA" POR NO APOYAR A UNA GRAN CONSOLA COMO ES LA "MD 32X". YA QUE DESDE QUE SE SACO NO TUVO NI LA MITAD DE PUBLICIDAD QUE TIENE "SATURN", TAMBIEN DECIR QUE "SEGA" NOS TIENE A DOS VELAS EN LO QUE A REPERTORIO DE TITULOS SE REFIERE, PUES YA LLEVA LA "32X" BASTANTE TIEMPO A LA VENTA Y NO CONTAMOS CON APENAS JUEGOS. PARECE MENTIRA PUES "SEGA" CUANDO TRAJO "MEGADRIVE" EN SU DIA, ERA LA QUE EN SU TOTALIDAD SACABA JUEGOS PARA SU 16 BITS LO CUAL TENDRIA QUE HACER CON LA "32X", YA QUE AL PARECER LAS DEMAS COMPAÑIAS NO ECHAN MUCHA CUENTA EN LA "32X".
COMO POR EJEMPLO JUEGOS COMO "X-MEN" , "DRAGON BALL Z" O "STREET FIGHTER ALPHA" LOS PODRIA HACER LA "32X" SIN EL MAYOR PROBLEMA.
TAMBIEN ME QUEJO DEL PRECIO DE LOS CARTUCHOS, MAS CAROS QUE LOS DE "MEGADRIVE".
OS DIGO EL TRUCO PARA ELEGIR A "DURAL" EN EL VIRTUA FIGHTER DE "32X": EN LA CARA DE AKIRA PULSAR ABAJO-IZQUIERDA, ABAJO-DERECHA, EN UN MOVIMIENTO CONTINUO ENTRE LAS CARAS DE AKIRA-JACKY Y SE ESCUCHARA COMO SI GOLPEARAS UN METAL, ENTONCES YA PODREIS ELEGIR A DURAL.

Isaías Díaz Toledano (Huelva)

"Escribo para dar una regañina a Sega por no apoyar a una gran consola como es la 32X. Ya lleva la 32X bastante tiempo a la venta y no contamos con apenas juegos. Sega tendría que sacar juegos para su 32X ya que las otras compañías no echan mucha cuenta en la 32X".

HOLA, EQUIPO Y LECTORES DE HC:
SOY UN USUARIO DE 3DO, EN CONCRETO UNA PANASONIC FZ-1 DE IMPORTACIÓN INGLESA, DE LA CUAL POSEO 4 TITULOS: THE NEED FOR SPEED, ROAD RASH, SLAM N' JAM'95 Y FLYING NIGHTMARES; Y ESCRIBO EN PROTESTA POR LA SUPUESTA DESCALIFICACIÓN Y APOYO POR PARTE DE LA PRENSA ESPECIALIZADA. LA VERDAD ES QUE CUANDO UNA REVISTA COMO LA VUESTRA U OTRAS DEL RAMO COMENTAN UN JUEGO DESCONOZCO SI ESE ESPACIO EN VUESTRAS PÁGINAS LES CUESTA DINERO A LA EMPRESA COMERCIALIZADORA O POR EL CONTRARIO SOIS VOSOTROS QUIENES LOS EXPONÉIS POR VUESTRA CUENTA.
-EN EL PRIMERO DE LOS CASOS HABRÍA QUE BRONQUEAR A GOLDSTAR ESPAÑA POR LA FALTA DE APOYO (TANTO EN MARKETING, COMO EN DISTRIBUCIÓN) DE SU, (NUESTRA) CONSOLA Y JUEGOS EN ESPAÑA, ASÍ COMO EN SU REPENTINA DECISIÓN DE DEJAR DE FABRICAR 3DO EN NUESTRO PAÍS Y DEJAR TIRADO UN BUEN SISTEMA DE JUEGOS QUE TANTOS TITULOS (BUENOS Y MALOS) PUEDE OFRECERNOS.
-EN EL SEGUNDO DE LOS CASOS YO COMPRENDO QUE DEBÉIS INFORMAR CUANTO PODÁIS ACERCA DE LAS NUEVAS CONSOLAS, PERO NO POR ELLO DEJAR DE LADO JUEGOS QUE BIEN PUEDEN SER PEORES QUE LOS DE SONY O SEGA A LOS QUE DEDICÁIS PÁGINAS Y PÁGINAS Y A LOS DE 3DO NADA, O SI CABE ALGÚN PÁRRAFO ESCONDIDO ENTRE LAS COLORIDAS PÁGINAS DE VUESTRA REVISTA, AÚN ASÍ, OS RECUERDO QUE EL CATÁLOGO DE 3DO SUPERA CON CRECES LOS 100 JUEGOS, DE LOS CUALES SE CONOCEN UNOS 12 EN ESPAÑA, PERO QUE SE PUEDEN CONSEGUIR A TRAVÉS DE IMPORTADORAS, (CADA VEZ MENOS) EN NUESTRO PAÍS.
POR LO TANTO INSTO A TODOS LOS USUARIOS DE 3DO, ASÍ COMO A TODAS LAS PERSONAS QUE REALIZAN H.C. PARA QUE ENTRE TODOS EVITEMOS LA CAIDA Y FIN DE UN SISTEMA O SISTEMAS COMO EL DE JAGUAR Y 3DO; PARA QUE TODOS LO CONOZCAN (LAS CONSOLAS Y SUS JUEGOS), PORQUE IGUAL QUE YO HAY MUCHA GENTE QUE EN SU DÍA DESEMBOLSÓ UNA GRAN CANTIDAD DE DINERO ANTE EL TEMOR DE SI SALDRÍA O NO OFICIALMENTE LA CONSOLA.
ADEMÁS PARA COLMO DE MALES, LEÍ EN LA PRENSA ESPECIALIZADA, LA SUSPENSIÓN DEFINITIVA DEL PROYECTO M2, ACHACÁNDOLO A UN EXCESIVO COSTO DE PRODUCCIÓN. SRES..., ESTO ES UNA FALTA DE PROFESIONALIDAD COLOSAL, PUES LOS COSTOS LOS DEBÍAN DE PREVEER ANTES DE LANZAR LAS CAMPANAS AL AIRE, CONFÍO EN QUE UDS. O VOSOTROS EXPONGÁIS MÁS JUEGOS

J. Miguel (Cantabria).

"Habría que bronquear a Goldstar España por la falta de apoyo a su consola y juegos en España, así como en su repentina decisión de dejar de fabricar 3DO y dejar tirado un buen sistema de juegos que tantos títulos puede ofrecernos"

Saludos a todos los de H.C. :

Escribo a esta sección para oponerme a lo comentado en el número de Marzo de la revista en el que hablabais de que los usuarios de Playstation se sienten algo picados por el hecho de que Psygnosis programe para Saturn: ¡¡¡ Nada más lejos de la realidad !!!. En mi opinion esos comentarios solo los haceis para acortar la distancia comercial y cualitativa que existe entre la PS y Saturn.

Yo poseo una PS y, al contrario de lo que podais pensar, cada vez estoy más contento, pues a pesar de que los juegos de Psygnosis ya no sean exclusividad de Sony, la mayoria los mejores juegos para mi consola, a su vez, de los mejores del mercado, son exclusivos para ella: en estos se incluyen todos los creados por Namco (Tekken, Ridge Racer, Air Combat), los creados por Sony Interactive (Total NBA, Philosoma, Twisted Metal, Extreme Games...) e incluso algunos pertenecientes a otras compañias, como Loaded, de Gremlin. Además, los programadores de Psygnosis estan creando los juegos para Playstation, y a partir de esta version original, se hacen las conversiones a otros sistemas, con una casi segura pérdida de calidad típica de las conversiones, y ya anunciada por ejemplo en la version Saturn de WipeOut, en la que Psygn. dice que habra pérdida de resolución y de imágenes por segundo (de 30 a 18 concretamente) respecto a la versión Playstation, por no hablar de que los juegos saldran primero para el sistema de Sony, pues cuando se comenta la llegada de WipeOut para Saturn, ya se esta anunciando la segunda parte para PS.

Por otra parte, supone para la PS una gran ventaja el hecho de que los juegos de recreativas creados por Namco para la placa System 11 seran lanzados para esta consola sin la más minima pérdida de calidad, y teniendo en cuenta que la competencia en los recreativos es más dura que en el ámbito doméstico, Namco esta creando autenticas joyas, joyas que exclusivamente los usuarios de PS podemos y podremos tener en nuestras casas sin apreciar diferencia alguna con las vistas en los salones, entre las que puedo citar a Tekken, Tekken 2 o el fantástico Soul Edge. En cambio, Satun se tiene que conformar con las típicas conversiones y su consiguiente pérdida de calidad o con los juegos provenientes de la placa Titán, tambien exactos a las recreativas que contengan esa placa, pero mientras que para el System 11 se están creando juegos tridimensionales de primera fila que están pisando fuerte en los salones, la placa Titán se tiene que conformar con juegos en 2D irrelevantes que se ven ampliamente superados por las maravillas de SNK o Capcom.

Con esto me despido, pero no sin decir antes que mi objetivo no es desprestigiar a la Saturn, ya que admito que en esta consola también hay juegos de calidad, como Sega Rally o Panzer Draagon, solo estoy defendiendo a la PS del ambiente desacreditador en la que la estais metiendo sin razon . Si quereis demostrarme por lo menos a mi que no le estais dando

David Rodríguez Mosteiro (La Coruña)

"Yo poseo una PlayStation y cada vez estoy más contento porque a pesar de que los juegos de Psygnosis ya no son exclusividad de Sony, la mayoría de los mejores juegos para mi consola son exclusivos para ella. Además, los programadores de Psygnosis están creando los juegos para PlayStation y a partir de ahí hacen la versión para Saturn, con una pérdida de calidad típica en las conversiones. Mi objetivo no es desprestigiar a Saturn, sólo estoy defendiendo a PSX del ambiente desprestigiador en la que las estáis metiendo sin razón".

Koveck (Barcelona)

"Quiero hablar del vaivén de las consolas. Tengo una PlayStation y estoy encantado con ella, pienso que es una maravilla. Pero tampoco quiero dar la impresión de que es la mejor, probablemente en un tiempo aprovecharán mejor el hardware de Saturn y tendrá juegos aún mejores que «Virtua Fighter II» o «Sega Rally», aunque yo sigo prefiriendo el catálogo de juegos de PlayStation. Ahora que sólo se habla de «Virtua Fighter II» y «Sega Rally», Saturn está en la cumbre. Dentro de unos meses estos juegos serán agua pasada y tendremos aquí «Ridge Racer Revolution» y «Tekken 2» y PlayStation estará en la cumbre. Meses después volverán a cambiar las tornas y así sucesivamente."

EL VAIVEN DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

Esta es la primera vez que escribo a una revista de videojuegos y he decidido hacerlo a la vuestra, y no sólo he enviado una carta sino varias (a las diferentes secciones), ya que dais la oportunidad a los lectores a participar en múltiples 'correas' de opinión, cosa que aplaudo.
Tengo 21 años y soy el afortunado poseedor de una Playstation. Estoy en esto de los videojuegos desde que salió el SPECTRUM 48K, desde entonces he tenido un MSX2, una Megadrive, una Game Gear, una Supernintendo y un Mega CD (mi peor compra y de largo). Desde hace años he leído todas las revistas sobre videojuegos que han caído en mis manos, tanto nacionales como extranjeras, y a la única que he sido fiel desde el principio ha sido la vuestra, y hoy por fin me he decidido ha escribiros. Primero quiero felicitaros por la revista, aunque hecho en falta más previews y más informaciones técnicas sobre los juegos. Bueno, que me salgo de mi objetivo inicial, mi intención al escribir a Tribuna Abierta es hablar (como no) sobre las consolas de 32 bit (Saturn y Playstation, y dejaré a un lado Nintendo 64, por ahora). Como ya he dicho tengo una Playstation y estoy encantado con ella, pienso que es una maravilla, pero lo que quiero explicar es el porqué me decidí por ella.

Yo llevo jugando desde los 10 años y siempre he jugado a juegos de Sprites, lo que había; sprites en Spectrum, sprites en MSX, en Megadrive, en Supernintendo... sprites y más sprites. Ahora hace poco más de un año me harté, estaba hasta el gorro de tanto muñequito y tanta nave, y dejé de jugar (quién dijo que no se puede abandonar un vicio). Hasta que llegaron las nuevas consolas y sus procesadores 3D, por fin juegos en que realmente nosotros nos movemos por un espacio pseudo-real, y no por un decorado con scroll lateral. Ahora bien, había dos consolas Saturn y PSX. En un inicio yo quería la Saturn, pero me decanté por la Playstation por sus juegos no por su superioridad técnica. Juegos como Kileak the Blood, Wipeout y los posteriores Doom, Mundodisco, Assault Rigs, X-com y Destruction Derby me han dado horas y horas de diversión. Ahora se anuncia a bombo y platillo los Virtua Fighter II y Sega Rally, yo los he visto y a pesar de que la mayoría de los poseedores de una Playstation los pondrían a parir yo quiero decir que son alucinantes, ni mejores y ni peores que un Tekken o un Destruction Derby. También hay un revuelo increíble con el paso de Psygnosis a Sega, y yo sólo quiero decir que basta con esperar a ver las conversiones, por lo que he leído en la prensa extranjera y las pantallas que he visto las versiones Saturn serán inferiores (por poco, pero inferiores) a las de PSX,

Voy a hablar sobre las nuevas consolas, ya que el mes pasado no pude escribir. Yo creo que las nuevas consolas sí que van a rendir al nivel esperado, lo que pasa es que hay que dejarlas tiempo.
Además todavía no se puede hacer un balance definitivo, ya que algunas acaban de salir al mercado aquí en España hace poco y otras, como la ULTRA 64, no han salido. Ahora mismo la que más éxito está teniendo es la PLAYSTATION, aunque muy seguida de la SATURN. Y otras consolas, como son el CD-I , la JAGUAR , o los diferentes modelos de 3DO , no han conseguido vender en nuestro país ni en otros; y prueba de ello es que algunas compañías que programaban para 3DO, lo han dejado y se han pasado a SATURN o a PLAYSTATION.

El futuro de las consolas se lo juegan, por tanto, SATURN, PLAYSTATION y ULTRA 64. Éstas dos primeras por ahora llevan una clara ventaja sobre ULTRA 64, ya que para cuando salga ésta, las otras tendrán más y mejores juegos y habrán tenido tiempo de bajar de precio (que era la única ventaja con la que partía la ULTRA).

Ahora mismo las consolas lo tienen un poco difícil con las 16 bits, pero con los juegazos que tienen, pronto las dejarán de lado y serán las que controlen todo.

Ambas consolas tienen unos juegos buenísimos: la SATURN tiene por ej. el VIRTUA FIGHTER I, REMIX y II; el DAYTONA USA; el SEGA RALLY; DBZ SHINBUTOHDEN; el PANZER DRAGON; etc. Mientras que la PLAYSTATION tiene el DESTUCTION DERBY; el RAYMAN; el RIDGE RACER; el TEKKEN; el DBZ ULTIMATE BATTLE 22; el TOHSHINDEN; y un montón de juegos más.

En algún aspecto, como en las conversiones de recreativa, la SATURN ha defraudado a sus compradores, ya que no es lo mismo jugar al VIRTUA FIGHTER o al DAYTONA en consola que en recreativa, con muchos más polígonos y texturas que la consola.

En definitiva, no importa cuál de ellas sea mejor que las demás, sino que todas sean buenas, tengan buenos juegos y nos diviertan.
Me despido. Felicidades por la revista.

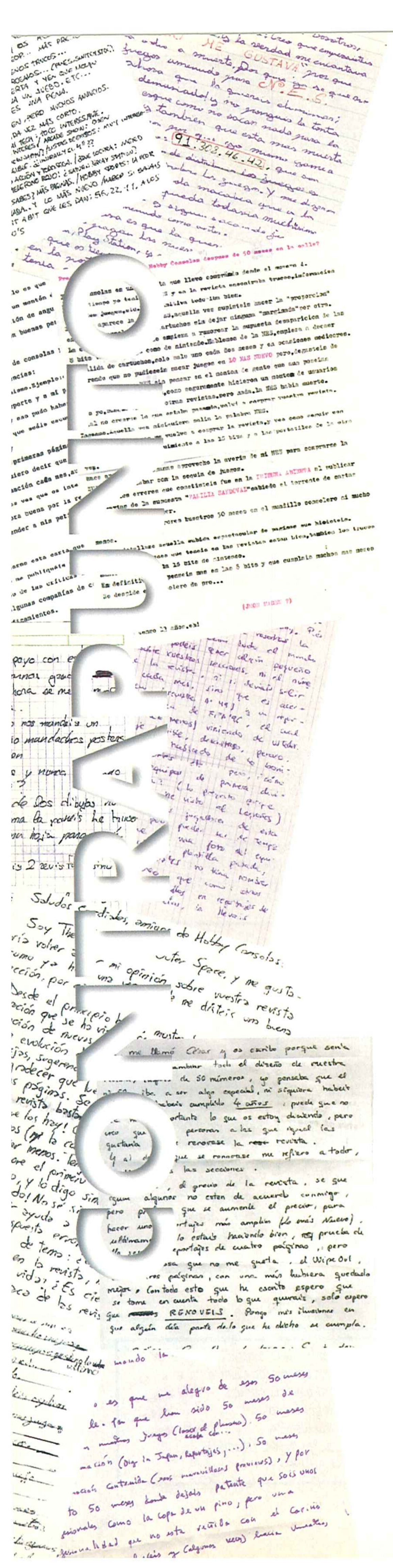
Firmado: ÁLVARO PÉREZ MOLERO

PD: Saludo a todos los de HOBBY CONSOLAS. Y a mis amigos Javi, Libe, David, Juan Carlos, Víctor, Pesquera, Santi, Germán, Isma, Nuria, Raquel, Fernando, Patricia y Lara; y a mi familia.

Álvaro Pérez Molero (Madrid)

"El futuro de las consolas se lo juegan Saturn, PlayStation y Ultra 64. Estas dos primeras por ahora llevan clara ventaja sobre Ultra 64, ya que cuando ésta salga, las otras tendrán más y mejores juegos y habrán tenido tiempo de bajar de precio (que era la única ventaja con la que partía Ultra).

Tema sobre el contenido de la revista:
¿Creéis que le dedicamos demasiado espacio a los juegos para las Nuevas Consolas?
Hobby Press. Hobby Consolas.
C/ De los ciruelos Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. (Madrid).
TRIBUNA ABIERTA



Sobre lo de el "porno"

De Luke Game a Alvaro Feria Santiago.

En la sección "Contrapunto" del mes pasado criticaste a H.C. por la aparición de fotos "porno" en la sección "Otaku Manga" del n 53. Pues bien, como se ve claramente en tu carta, eres un apasionado del manga, como gran parte de los lectores de la revista. Creo que no os lo pensasteis bien al pedir una sección de manga ya que una buena sección de este tipo tiene que contener todo lo relacionado con este mundo ¡incluyendo la pornografía!... Entonces, ¿de qué te quejas? Yo, personalmente, considero al manga como uno de los peores géneros de cómic, donde lo único que ves son 2 tios repletos de músculos y con el pelo rubio de punta que reparten cientos de mamporros y derraman cientos de litros o, como tu dices, pornografía donde hacen "guarreridas españolas". Además no creo que seas tan capullo como para poner esas fotos al alcance de tus padres... Yo creo que os lo habéis buscado.

Clásicos del software

De Link a Hobby Consolas.

Soy un lector habitual que poseo una SNES y una GB. Contemplo mes a mes las más estúpidas batallas dialécticas entre usuarios de Sega y Nintendo y confieso que no entiendo el porqué de tan descabellado enfrentamiento. Creo que todos deberían estar contentos con la consola elegida que por eso lo fue y dejarse de tonterías de si esta es mejor que aquella y disfrutarlas, que para eso están.

Creo que todos deberían estar contentos con la consola elegida y disfrutarlas, que para eso están.

De Link a Hobby Consolas

También quisiera felicitar a H.C. por la acertada inclusión de la sección "Hobby Classics" que me parece una idea genial aunque hay que ponerle algún pero: ¿Es que para vosotros no existe el juego 100?. Recordar el fabuloso «Zelda» de GB ha esta muy bien pero cambiar un 92% por "sólo" un 95% me parece lamentable.

Y seguimos con el "porno"

De Apolo a Alvaro Feria Santiago.

Escúchame tio, si tu eres tan ingenuo como para creer que porque en una revista de videojuegos saquen 2 páginas con tías enseñando las tetas se van a convertir en un revista porno es porque estás mal de la cabeza.(...)Me parece que estás chapado a la antigua y si tienes unos padres así lo siento por ti. Lo más gracioso es que dices que H.C. ha cambiado los videojuegos por el porno. ¡Ya ves! por sólo un reportaje de 2 páginas es una revista pornográfica... Entonces también debería ser una revista de motos, de coches, de cine, de artes marciales, de fútbol, etc.

La Bestia Negra

De Kagemaru a Bach.

Por supuesto que dudamos que la bestia negra sea inferior a la Super N. Sobre lo de los juegos, no he tenido que buscar ninguno porque los conozco perfectamente.

¿Que el CD-ROM no es nada del otro mundo? Para ti no lo será porque no tienes ni idea de lo que es la calidad digital.

De Kagemaru a Bach

El «Killer Instinct» no me parece caviar, como decís (que conste que he jugado), más bien me parece un delicioso y calentito mojón líquido. El «Sonic 3» tiene una nota de 97% por lo que saco la conclusión de que es equiparable al «DKC2».

Del «I.S.S.D.» no hablo porque no se puede comparar con el «FIFA Soccer 96» de MD, y si no lo crees lee la carta del gran Snoopy (H.C. 54).

¿Cómo dices pequeño iluso?¿Qué el CD-ROM no es nada del otro mundo? Pobrecillo, como para ti no será nada porque no tienes ni idea de lo que es la calidad digital ni la cantidad de memoria que puede almacenar un CD...¿De verdad no te parecen nada del otro mundo «Sega Rally» o el «Tekken»? Por último quiero decir que no tiene nada de malo que Sega saque software de los mismos juegos de PS-X. Así los usuarios de Saturn podrán disfrutar de «Battle Arena Toh-Shin-Den» u otros. ¡Ah! y "Noentiendo" no está hundiendo a Sega. Debes saber que es a la inversa.

"La Gran Ocasión"

De un Nintendero a todos los Contrapuntistas.

Queridos amigos del contrapunto, soy un nintendero y en esta carta no voy a meterme con los de Sega. Esta vez voy a meterme con una sección de "La Gran Ocasión", concretamente con los clubs. Según he visto, la mayoría de los que escriben a esta sección sólo están interesados en el dinero.

En la H.C. n 54 un chaval pide que le mandes 1.000 pts. para participar en un sorteo de PSX o SNES. ¡Quién se va a acreer eso! La mayoría pide

dinero menos algunos que son honestos y son gratuitos. Quien se crea que va a participar en un sorteo mandando dinero por correo está loco. Además si el dinero se perdiese por el camino en Correos no se harían responsables de la pérdida.

¡Ah! Alvaro Feria Santiago, cuando seas mayor, aunque no se que edad tienes, a ti también te gustará lo porno pero, ya lo entenderás que eso mola un montón.

«I.S.S.D.» forever

De Jonathan a Snoopy.

Me parece que con tu «FIFA 96» no vas a llegar muy lejos. El mejor juego de fútbol de la Super Nintendo es el «I.S.S. Deluxe». Eso que dices que no se pueden grabar partidas ¿a qué viene? Se pueden grabar 123 mini-ligas a la vez, 845 torneos, 334 Copas internacionales, etc.

¿En tu FIFA sólo hay una liga, torneo o campeonato? No sé tú, pero yo me aburriría...

En vez de «FIFA 96» se tendría que llamar «FIFA 94». ¿Por qué? No se qué hace Pier en el Sporting, Alfonso en el R. Madrid, Dobrowolski en el Atlético, Martín Vazquez en el Madrid... Las camisetas de los equipos ¿quién las pintó? ¿el hijo de 3 años de Valdano? En el «I.S.S.D.» pones los colores que te da la gana.

¿Cuántas tácticas y estrategias hay en el FIFA ¿5, 6? en el Deluxe hay 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10... ¿Y si viene un jugador sólo hacia la portería? El portero clavado bajo los palos como un tonto. En el Deluxe sale hasta donde te dé la gana.

Sega no copia

De Figo a Carlos M. Martin.

Mi querido Carlitos, yo soy un chico pacífico, pero he reventado al leer tu asquerosa y agonizante carta a Mortal Player. ¿Cómo puedes tener la osadía de decir que Sega se copia, sabiendo el mundo entero que la Super es una imitación (mejor o peor pero una imitación) de la Mega Drive? Está clarísimo que Sega es superior a Nintendo, Sony, Philips o a cualquier otra compañía que meta sus narices en el mundo de los videojuegos. Con esto yo no digo que Nintendo sea mala. Yo reconozco que la SNES es mejor que la MD pero fíjate en un detalle, el «MK3» de MD y de SNES son casi iguales (bueno, el de SNES quizá sea un poco mejor pero ¿2.000 pts. mejor? Lo dudo.

¡Y vuelta al tema!

De los Superguerreros que han superado el poder de los Superguerreros a Alvaro Feria Santiago.

Somos dos consoleros porque nos da la gana que el mes de febrero nos compramos la revista H.C. n 54. Llegamos a la sección del Contrapunto y cuando leímos tu crítica casi nos morimos de risa. ¿De verdad crees que H.C. ha caído tan bajo? ¡Eso alegra la vista, hombre! Ya era hora de que H.C. hiciera una sección de Manga y encima si sube la temperatura... Pues chaval, nosotros queríamos ir a Japón para que los grandes dibujantes eróticos nos enseñaran su arte. ¡Fuera bromas!.

En la página 131 de la revista 54 han confirmado que se haría un artículo en exclusiva para este tema ¿qué harás con esas páginas? ¿quemarlas?

¿Aún no había quedado claro?

De The Cid a Alvaro Feria Santiago.

Lo primero que he de decir y que me gustaría que publicáseis es que envío un saludo a mi clase de 3 de ESO-E.

Al grano, lo que quiero decirle a ese ... es que no sólo estoy en desacuerdo con él, sino que además pienso que eres un niñato al que le aprietan los pañales. No lo tomes como un insulto sino como una crítica constructiva ya que pienso que los redactores de H.C. tienen la suficiente madurez como para decir "teta" sin sonrojarse.

Pienso que los redactores de Hobby Consolas tienen la suficiente madurez como para decir "teta" sin sonrojarse.

De The Cid a Alvaro Feria Santiago

La verdad es que lo último que se me hubiera ocurrido es mandar una carta a esta sección, ya que pienso que es un lugar de la revista donde la gente se critica e insulta, que no es lo mío, pero creo que una sección de manga no podría llamarse así si no tuviera algo erótico (que no tendría porqué estar mal visto). Lo que sí que está mal visto es que te pillen tus padres chupando como loco el chupete.

Está bien la polémica

De Tenshi García a Miguel Stobbs

Veréis, yo encuentro muy sensata la carta de Miguel. Habla bien y correctamente, no dice memeces ni tonterías. Aunque pienso que está un poco fuera de lugar respecto a lo que debería ser una carta de esta sección. Si no le gusta leer cómo 7 u 8 personajes se tiran los cazos a la cabeza, honestamente, puede pasar de leer esas páginas y dedicarse a leer el resto. Sé que se dicen tonterías (no siempre, claro) y otras veces da pena, pero ahí está la verdadera salsa de esta sección. Si la gente escribiera diciendo que su consola no es mucho mejor que la de su vecino ¿quién iba a responderle? ¿yo, para decirle "muy bien niño bueno, muy bien? Es divertido leer cómo se inventan Saltobas & Sumaker (entre muchísimos otros) tonterías para desprestigiar al rival y es divertido leer cómo el adversario se los carga con argumentos sólidos. Si a "Cita con la vida" le quitamos el morbo, ¿cuantas marujas se lo tragarían? Menos de los 3 millones habituales, creo yo.

Y no quiero hablar de Mario, ese gordo que parece una albóndiga rebozada con queso fundido, perejil y que tiene tres pelos.

De Ultrasega a Nintendomaníaco

Sega es mejor

De UltraSega a Nintendomaníaco

Nintendoma...no se qué, mientras critico a Nintendo recuerdo tus frasecitas: Y dices que Mortal Player tenía la mente retorcida. Entonces tú estás en el manicomio pensando que Nintendo es una gran compañía y tengo varias razones para demostrártelo.

A) Nintendo cada vez tiene más juegos para niños de 2 meses. Una demostración es Pinocho, el muñequito de madera ahora en el "culo de la bestia" (Nintendo). Y no quiero hablar de Mario, ese gordo que parece una albóndiga rebozada con queso fundido, perejil y que tiene 3 pelos. Es penoso.

B) ¡Ohhh! la Ultra (qué pedazo de consola) no sale hasta abril. ¡Que pena! Yo te diré porqué no sale antes: los de Nintendo no se han atrevido a sacarla al ver la Saturn. Por mucho 64 que tenga parece que tiene 0,5.

C) La Game Boy, qué bien se ve con el color de la pantalla. El color verde se lo pusieron a propósito para ganar dinero con la Super Game Boy y ni con ella se ven bien los juegos.

Lo siento por todos los que tienen una consola Nintendo, tengo que admitir que... ¡Sega es mejor!

- **MEGA DRIVE**
- Comentado en: N 37
- Puntuación anterior: 92%
- Nueva puntuación: 92%
- Precio actual: 2.990 pts

DYNAMITE HEADDY

Un juego para no "dar cabezadas"





Este mes recuperamos tres auténticas joyas del software que en su día pasaron casi inadvertidas. Por fin, el tiempo ha hecho justicia con estos títulos.

En un tiempo en el que todos los plataformas de calidad en Mega Drive pasaban por estar protagonizados por cierto puercoespín azul, la llegada de «Dynamite Headdy» supuso una bocanada de aire fresco.

A falta de un personaje tan carismático como la mascota de Sega, en Treasure optaron por crear a un protagonista simpático, resultón en las pantallas y, sobre todo, polifacético.

Así nació Dynamite, un muñeco que tenía la particularidad de poder lanzar a voluntad su cabeza contra los enemigos y sustituirla por otra cuando la situación lo requería.

Perfectamente arropado por unos escenarios multicolores y enfrentado a unos enemigos de enormes proporciones, este descabezado tipejo demostró al mundo que la diversión no se escondía únicamente tras una nube de anillos y que en el mundo de las plataformas no estaba todo inventado. Fases de desplazamiento horizontal, vertical, ascendentes, descendentes, niveles de shoot'em up, puzzles, originales fases de bonus... Todo estaba permitido en «Dynamite Headdy» con tal de divertir.

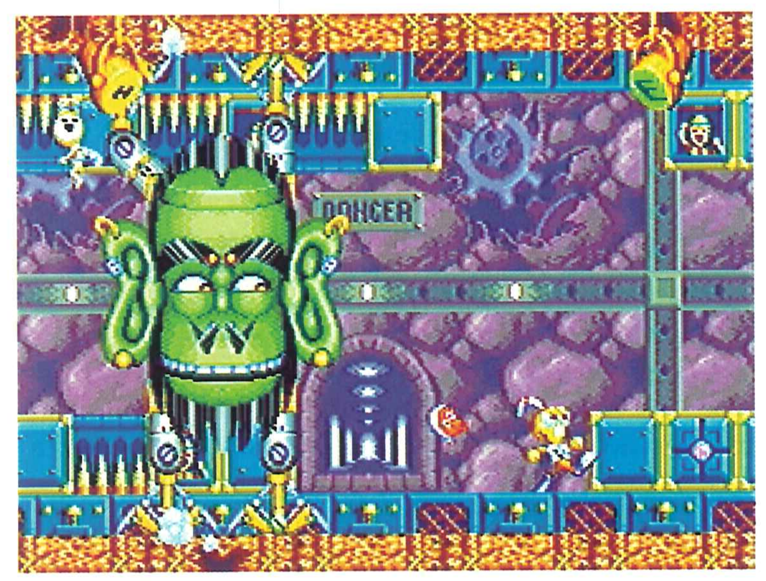
El problema es que cuando no se es famoso cuesta mucho más hacerse un hueco entre los corazones de la gente y, a pesar de su enorme calidad, finalmente este cartucho no tuvo la acogida que se esperaba.

Por suerte para todos, el paso del tiempo ha contribuido a rebajar sensiblemente su precio y esto puede animar a muchos a acercarse hasta un juego que no defraudará a nadie.

Si eres de los que se lo perdieron en su momento, ahora tienes una segunda oportunidad que no deberías desaprovechar.







«Dynamite Headdy», a pesar del paso del tiempo, mantiene intacta toda su frescura y originalidad. Sigue siendo, sin duda, una interesante opción para los aficionados a las plataformas.

TRUCOS



Cómo elegir fase

En la pantalla de presentación ilumina la opción "Game Start" y pulsa C, A, Izquierda, Derecha y B. Si lo has hecho correctamente oirás una voz diciendo "NICE". Pulsa entonces "Start" y podrás elegir la fase que quieras.

Cómo ver todas las cabezas de Headdy.

Haz lo mismo que en el truco anterior (C, A, Izquierda, Derecha y B) pero iluminando esta vez la opción "Options".

Según pulses a izquierda o derecha podrás contemplar todos los cuerpos de D.H. Si mientras das a izquierda o derecha pulsas A podrás ver además todas las cabezas.



- **SUPER NINTENDO**
- Comentado en: N 31
- Puntuación anterior: **88%**
- Nueva puntuación: **89%**
- Precio actual: **3.990 pts**

PLOK

Plataformas al alcance de todos







«Plok» es un juego que, por extraños, no acabó de cuajar entre la gente. Sus gráficos simples pero llenos de color, su sencillez de manejo y sobre todo su simpático protagonista merecieron, sin duda, mejor suerte. Al final, este original personaje que lanzaba sus extremidades para librarse de los enemigos se quedó con las ganas de alcanzar el estrellato y su "escasos" 8 megas no le sirvieron para competir con títulos de más renombre, a pesar de que ofrecía las mismas dosis de diversión con la mitad de memoria.

Quizás su peor enemigo fuera precisamente su aspecto "infantil", casi naíf. Sin embargo, bajo esta pinta de ilustración de cuento de niños es posible encontrar un muy buen plataformas que divierte casi sin proponérselo, que tiene una duración adecuada, un control excelente y, ahora, un precio capaz de convencer a cualquiera.

Es cierto que los años se han dejado notar sobre este cartucho y que no está a la altura de los últimos juegos de plataformas aparecidos («D.K.C 2» o «Yoshi's Island», por citar algunos) pero hay que tener en cuenta que lo que ha perdido con el paso del tiempo lo ha ganado con la sustancial rebaja de precio.

Una opción a tener en cuenta por su excelente relación calidad-precio.

KLAX

- **GAME GEAR**
- Comentado en: N 17
- Puntuación anterior: **90%**
- Nueva puntuación: **90%**
- Precio actual: **1.490 pts**



El rompecabezas eterno

A pesar de llevar mucho tiempo en la calle, «Klax» forma parte de ese extraño grupo de videojuegos que se ríen del paso de los años con todo el descaro del mundo. La jugabilidad de estos juegos es tan alta que no necesitan estar a la última en materia gráfica para resultar atractivos. ¿Sabéis de que estamos hablando? Nos referimos, por supuesto, a los "puzzles" (o juegos de inteligencia o como queráis llamarlos). Su aspecto simple y su mecánica sin demasiadas complicaciones (amontonar piezas del mismo color) les hacen ser el tipo de juego perfecto para matar el tiempo mientras se espera el autobús o se hace cola para ir al cine.

«Klax» tiene precisamente esa virtud, la de divertir a todo el que se acerque hasta él dispuesto a olvidarse de todo excepto de colocar en su sitio la pieza que cae a toda velocidad.



Es, en definitiva, un juego excelente, de esos que te enganchan desde el primer minuto y no te sueltan en meses.



PGA Tour 96

Super Nintendo • THQ • Abril

El golf seguirá acudiendo a su cita casi habitual con la Super. Cuando todavía no nos hemos recuperado de la nueva experiencia de Kirby en este deporte, THQ ya tiene en cartera un nuevo título de reconocido prestigio: una versión actualizada de la serie «PGA Tour». A pesar de ofrecer un aspecto muy similar al de su predecesor (EA Sports, 1992), este cartucho tendrá el honor de incorporar por vez primera el chip SA-1, que aumentará notablemente las posibilidades gráficas de la consola.

En el juego, dispondremos de las posibilidades clásicas: practicar, jugar un torneo u organizar un enfrentamiento contra un amigo. Y dentro del plantel de jugadores veremos algunas caras conocidas, como la de Craig Stadler quien, por cierto, ya ha prestado su nombre para otro programa de golf.





NBA Live 96

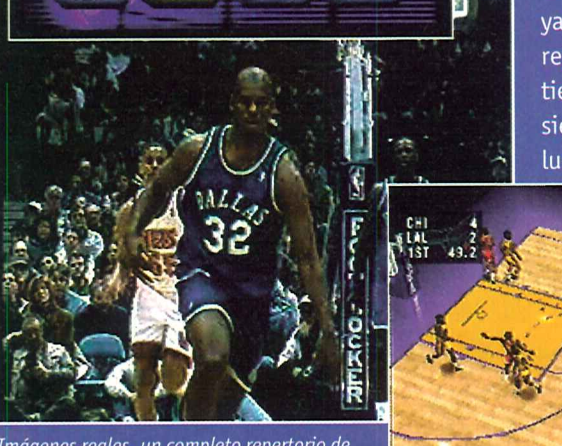
PlayStation • Electronic Arts • Mayo



Sin duda uno de los títulos más esperados del momento para PlayStation. Tarde o temprano, Electronic Arts tenía que hacer su apuesta baloncestística para la consola de Sony, y parece que por fin, en mayo, saldrá a la venta la nueva versión del prestigioso «NBA Live 96».

Hay que recordar que esta serie de EA Sports lleva ya varios años paseando su calidad por las consolas de 16 bits, y que ésta será la primera vez que aparezca en un formato de la nueva generación. ¡Menudo estreno!

El programa se encuentra todavía sin finalizar, pero ya sabemos que EA incluirá el completísimo repertorio de opciones y posibilidades al que nos tiene acostumbrados, y que apostará, como siempre, por la simulación pura y dura. Desde luego, más les vale hilar fino, pues la competencia en este deporte se está poniendo muy dura. De momento, la compañía canadiense ya ha lanzado unos cuantos avisos: 16 cámaras disponibles, gráficos renderizados (no pre-render)... ahí es nada el asunto.

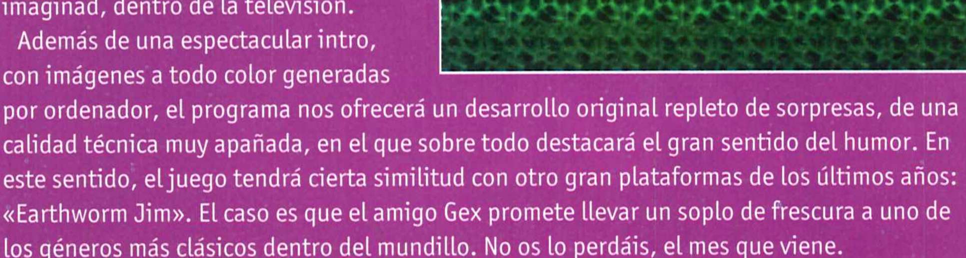


Imágenes reales, un completo repertorio de opciones, 16 cámaras apostadas en cada punto del estadio, todos los equipos, gráficos increíbles... no se puede pedir más.

Gex

PlayStation • Crystal Dynamics • Mayo

Los amigos de las plataformas están de enhorabuena. Un clásico de '3DO', «Gex», aterrizará en PlayStation a lo largo del próximo mes de Mayo. Pero cuidado, porque no se trata de un plataformas cualquiera, ya que este lagarto se verá enfrascado en una extraña aventura tras ser secuestrado por un misterioso ente que vive, imaginad, dentro de la televisión.

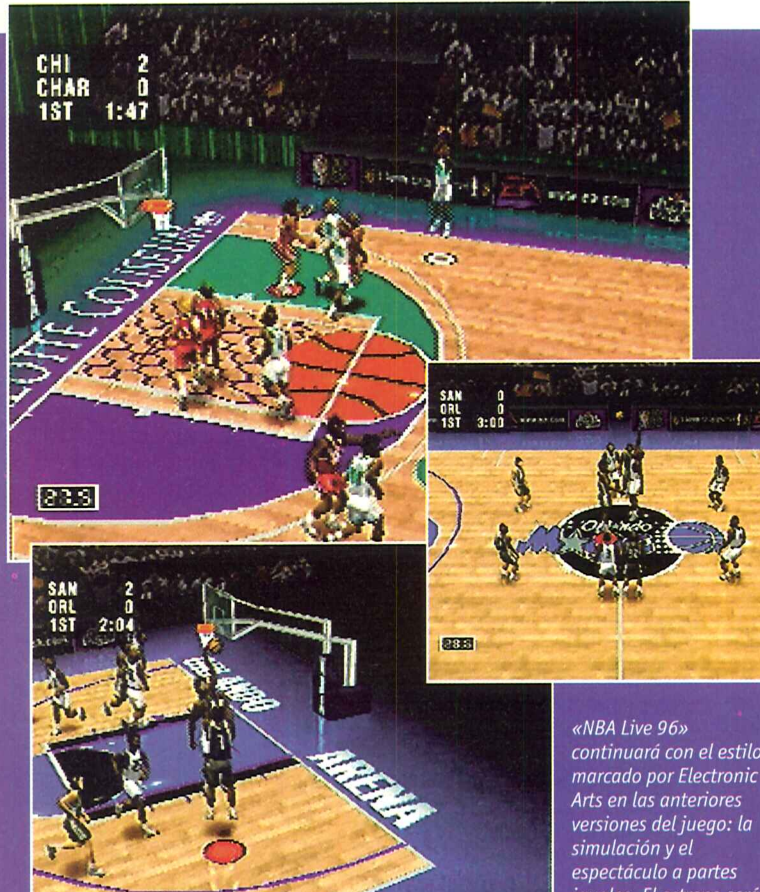


Además de una espectacular intro, con imágenes a todo color generadas por ordenador, el programa nos ofrecerá un desarrollo original repleto de sorpresas, de una calidad técnica muy apañada, en el que sobre todo destacará el gran sentido del humor. En este sentido, el juego tendrá cierta similitud con otro gran plataformas de los últimos años: «Earthworm Jim». El caso es que el amigo Gex promete llevar un soplo de frescura a uno de los géneros más clásicos dentro del mundillo. No os lo perdáis, el mes que viene.





El desarrollo de Gex será muy original, a pesar de pertenecer a un género tan clásico como las plataformas. Todo girará en torno a la afición de este simpático lagarto a la televisión.



«NBA Live 96» continuará con el estilo marcado por Electronic Arts en las anteriores versiones del juego: la simulación y el espectáculo a partes iguales. El estreno será morrocotudo. Vamos, para no perdérselo.

Kawasaki Superbikes

Super Nintendo • Time Warner • Mayo

En «Kawasaki Superbikes», dos jugadores podrán disfrutar de una competición mano a mano al viejo estilo, o sea, pantalla partida. Ya podéis ir calentando motores: la cosa promete movimiento.





En la intro del juego podremos disfrutar con una espectacular muestra de imágenes renderizadas y todo lujo de efectos visuales, como este impresionante "morphing".



Tras su paso por Mega Drive, Time Warner ha decidido que esta salvaje competición de motos viaje a Super Nintendo allá por el mes de Mayo. Será todo un homenaje a las motos de gran cilindrada, en la que los jugadores podrán 'cabalgar' en los quince mejores circuitos del mundo, incluido el de velocidad en Albacete. Los creadores del juego, Domark, el mismo equipo que realizó «F1», se han ocupado de que no falte un buen repertorio de opciones que permitan al jugador ajustar las características mecánicas de su máquina, competir a pantalla partida contra otro piloto o permitir que la climatología juegue un papel importante en las competiciones. Pero ante todo, nos prometen velocidad. Veremos si es cierto.



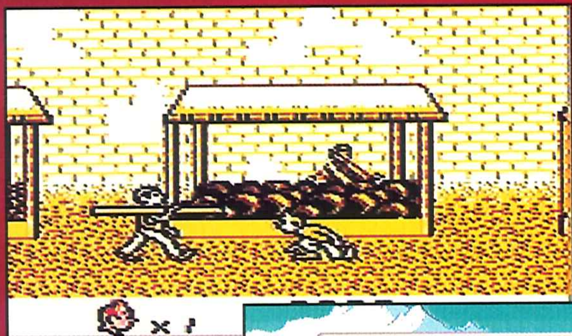
En el juego de TWI podréis optar por varios modos de juego. El más movidito será sin duda el modo de campeonato, ya que os las tendréis que ver con un buen número de rivales.

Tintín en el Tíbet

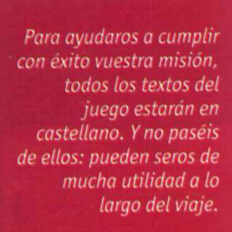
Game Boy • Infogrames • Mayo

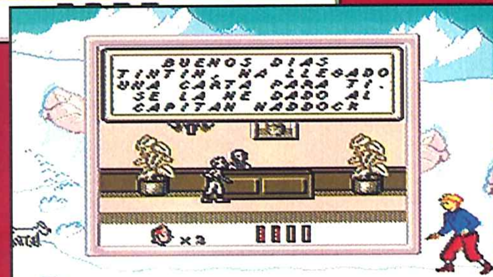
Tintín e Infogrames debieron quedar muy satisfechos con el juego del periodista en Super Nintendo. Tanto es así que ahora han decidido versionar la genial aventura para Game Boy.

El juego, que llevará el mismo nombre, aparecerá durante el mes de mayo. De nuevo volveremos a encontrarnos con el argumento del cómic como excusa para disfrutar de mil y una situaciones plataformeras a las que, además, se les ha unido una buena carga de aventura. «Tintín el Tíbet» llegará de la mano de Nintendo y los textos de pantalla estarán en castellano.

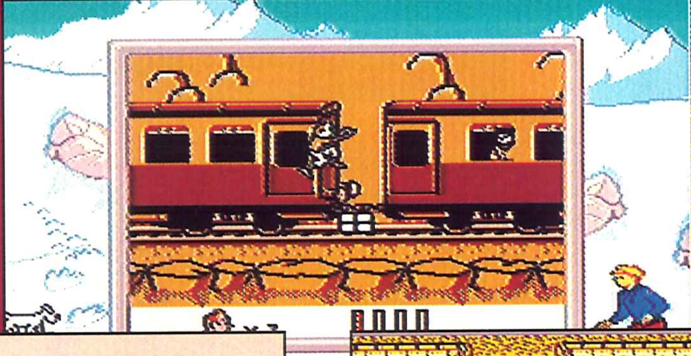


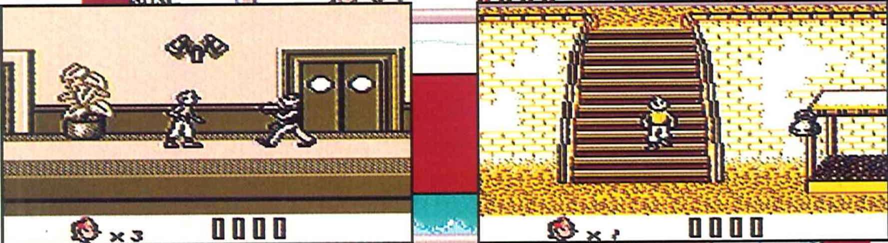
Siguiendo fielmente el cómic creado por Hergé, Infogrames os ofrecerá un excelente juego de plataformas y gotas de aventura.





Para ayudaros a cumplir con éxito vuestra misión, todos los textos del juego estarán en castellano. Y no paséis de ellos: pueden seros de mucha utilidad a lo largo del viaje.



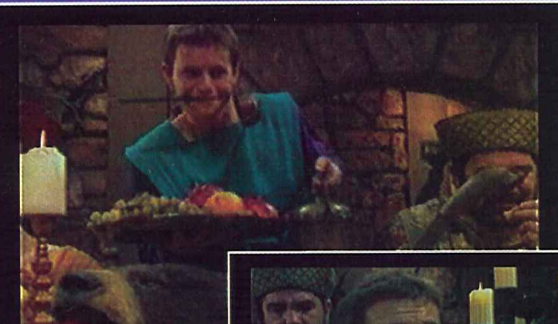




The Horde

Saturn • BMG • Abril







Kirk kameron ('Los Problemas Crecen') será el protagonista de la intro sobre imagen real que veremos antes del juego.

Con el video digital por bandera, «The Horde» sumergirá a los usuarios de Saturn en una interesante mezcla de arcade y estrategia protagonizada por Kirk Kameron, el divertido protagonista de "Los problemas crecen". Nuestro simpático héroe tendrá que mantener a salvo una aldea medieval evitando los ataques de hordas de diablos que quieren destruirla.

Fases de estrategia en las que podremos construir todo tipo de edificaciones defensivas y contratar mercenarios, se combinarán con frenéticos arcades en los que habremos de destrozar a todo diablo que se nos ponga a tiro.



En este arcade asumiremos el papel de un caballero que debe defender su aldea de los ataques de las fuerzas ocultas.

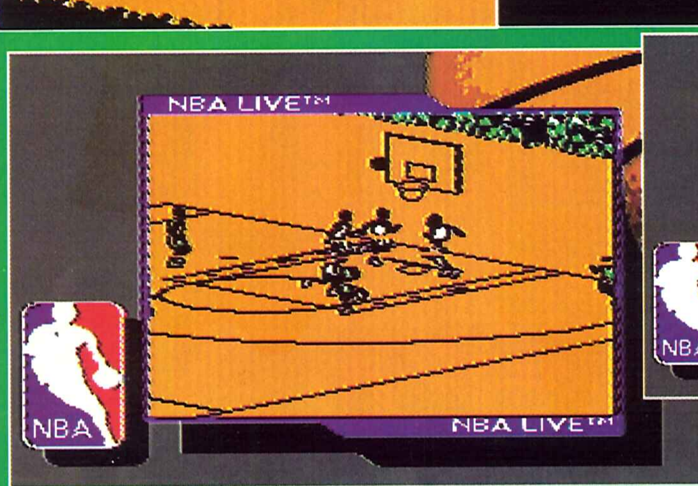


Game Boy • THQ • Mayo



«NBA Live 96» aterrizará sobre Game Boy a lo largo del mes que viene. Será de la mano de THQ, que ya veis cómo se está ocupando de la serie deportiva de EA, y bajo la distribución de Arcadia.

Por las pantallas que os ofrecemos podéis deducir que estamos ante una versión fiel y muy completa del clásico de Electronic Arts. De hecho nos encontraremos con equipos reales, jugadores de nombre y mucha altura, un buen cuadro de opciones, un completo menú de modos de juego y toda la magia que se espera de un cartucho así. La NBA, en tu bolsillo.



Increíble, pero cierto. THQ ha conseguido comprimir en un pequeño cartucho de Game Boy todos los equipos, opciones, jugadores, modos de juego y hasta las estadísticas que vimos en la versión Super Nintendo de «NBA Live 96».

NBA LIVE™ 1ST QUARTER STATS 3/4 75% FG 4/10 40% 0/0 3P 0/0 0/0 FT 0/0 NBA NBA LIVE™

En «NBA Live 96» podréis optar entre jugar un partido de simulación o uno arcade con menos reglas.

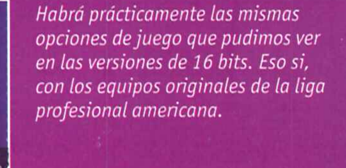
10 SECOND VIOLATION SA BALL



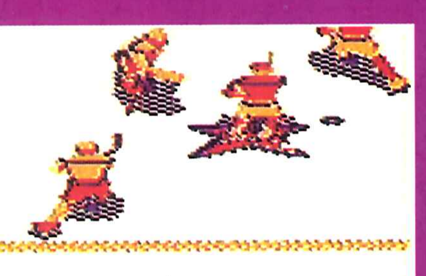
Game Boy • THQ • Mayo






Habrá prácticamente las mismas opciones de juego que pudimos ver en las versiones de 16 bits. Eso sí, con los equipos originales de la liga profesional americana.

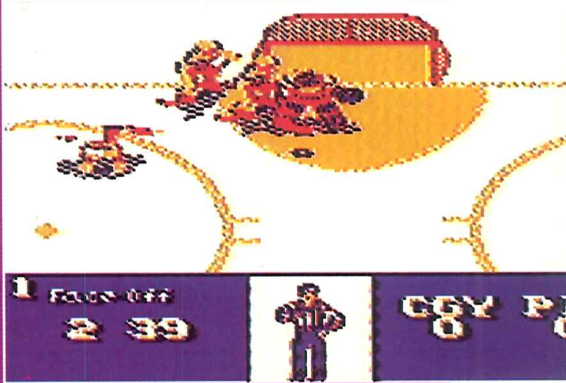






De la mano de THQ, nuestra Game Boy podrá disfrutar a partir del mes que viene de toda la emoción de los mejores partidos de hockey hielo gracias a «NHL '96».

Dado el gran tirón que ha presidido el lanzamiento de cada versión de «NHL Hockey» por parte de Electronic Arts, THQ ha decidido que esto no tiene porque ser sólo un privilegio de las 16 bits y se ha puesto manos a la obra en una versión Game Boy la edición 96 que se perfila clamorosa. En ella tendremos todo, absolutamente todo lo que ya disfrutamos en SNES. Desde los equipos originales de la NHL hasta las opciones de juego, pasando por gráficos y animaciones que, salvando los obstáculos, dejarán el pabellón bastante alto. El 'deshielo' será en mayo.



No te quedes atrás



La GRAN Ocasión

compras ventas ocasiones intercambios cambios Clubs

CAMBIOS

¡OPORTUNIDAD UNICA! vendo juego «Killer Instinct» de Super Nintendo + CD de regalo, sin estrenar por sólo ¡8.500 pesetas! No te lo puedes perder. Preguntar por Miguel.TF:91-5437874.

CAMBIO el juego «The Lion King» de Super Nintendo por el «Secret of Mana» con caja y manual. Sólo Vizcaya. Llamar de lunes a a miércoles por las tardes. Preguntar por Jon.TF:94-4380447.

CAMBIO Nintendo con dos mandos y los juegos: «Lolo 3» y «Terminator 2» por el «Fifa'96» y otro de Super Nintendo. Preguntar por Pablo. Sólo Alicante.TF:96-5422691.

CAMBIO Super Nintendo con 1 pad y los juegos: «Rival Turf», «Star Wars», «Starwing», «Street Fighter 2» y «Battleclash». De regalo el «Castlevania IV». Cambio por Amiga 500 Plus con dos juegos de Ram. Preguntar por Francisco Martín.TF:91-7636413.

CAMBIO «Megaman X» por «Power Drive» y «F-Zero» + «Starwing» por «NBA Jam Tournament Edition» o viceversa. Todo de Super Nintendo. Preguntar por José M .TF:968-250420. Es Urgente.

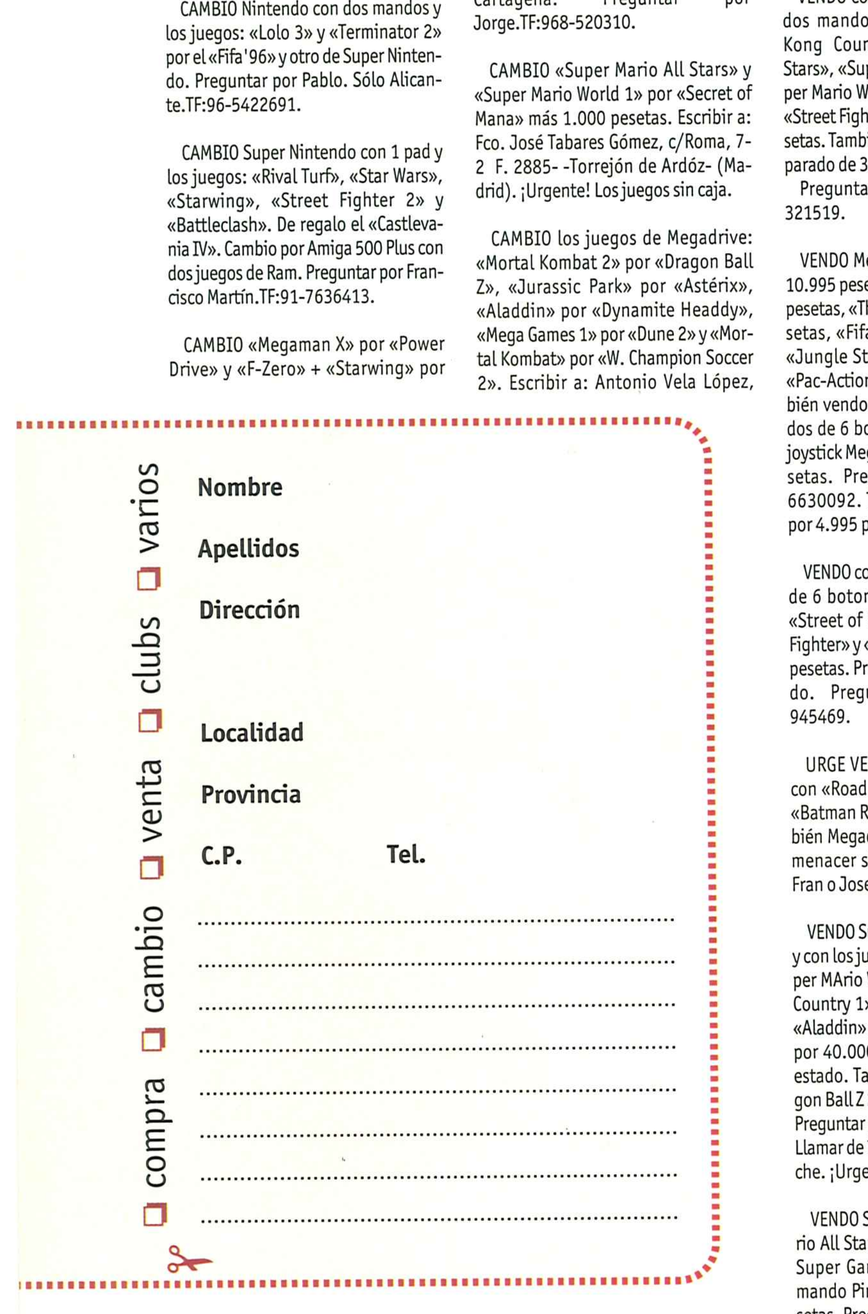
CAMBIO «Red Zone» o «Subterránea» de Megadrive, por el «Earthworm Jim», «Street Racer», «Pete Sampras», «Sensible Soccer» u otros. Sólo Madrid. PReguntar por Raúl.TF:91-5558970.

CAMBIO Nintendo con mandos y cartucho de 150 juegos por Game Boy con «Tetris» u otro título a convenir. Sólo Cartagena. Preguntar por Jorge.TF:968-520310.

CAMBIO «Super Mario All Stars» y «Super Mario World 1» por «Secret of Mana» más 1.000 pesetas. Escribir a: Fco. José Tabares Gómez, c/Roma, 7-2 F. 2885- -Torrejón de Ardóz- (Madrid). ¡Urgente! Los juegos sin caja.

CAMBIO los juegos de Megadrive: «Mortal Kombat 2» por «Dragon Ball Z», «Jurassic Park» por «Astérix», «Aladdin» por «Dynamite Headdy», «Mega Games 1» por «Dune 2» y «Mortal Kombat» por «W. Champion Soccer 2». Escribir a: Antonio Vela López, c/Rafael Montesinos, 88. 41720 -Los Palacios- (Sevilla).

CAMBIO Megadrive con 2 mandos y 6 juegos con buenos títulos, a cambio de Super Nintendo con 2 mandos y los siguientes juegos: «Donkey Kong Country», «Aladdin» y «Super Mario World 2». Por favor sólo Valencia. Preguntar por Javier.TF:96-1541350.



Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre* ***"La Gran Ocasión"****. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

VENTAS

VENDO consola Super Nintendo con dos mandos y los juegos: «Donkey Kong Country», «Super Mario All Stars», «Super Pinball», «Hook», «Super Mario World», «Super Star Wars» y «Street Fighter 2». Todo por 20.000 pesetas. También vendo los juegos por separado de 3.000 a 5.000 pesetas.
Preguntar por Juan Carlos.TF:942-321519.

VENDO Mega CD + Road Avenger por 10.995 pesetas, «Shilpheed» por 2.995 pesetas, «Thunderhawk» por 6.995 pesetas, «Fifa'95» p or 5.995 pesetas, «Jungle Strike» por 3.995 pesetas y «Pac-Action» por 2.995 pesetas. También vendo Megadrive + Sonic + mandos de 6 botones por 7.995 pesetas y joystick Megamaster S66 por 2.995 pesetas. Preguntar por Raúl. TF:93-6630092. También vendo Game Boy por 4.995 pesetas.

VENDO consola Megadrive con un pad de 6 botones y los juegos: «Sonic», «Street of Rage 2», «Fatal Fury», «Pit Fighter» y «Mega Games 1» por 12.000 pesetas. Precio negociable. Buen estado. Preguntar por Seba.TF:954-945469.

URGE VENDER por no usar Mega CD con «Road Avenger», «Tomcat Alley», «Batman Returns», «Sonic CD»... También Megadrive con 6 juegos, 2 pads y menacer sin estrenar. Preguntar por Fran o Jose.TF:981-769009.

VENDO Super Nintendo con 2 mandos y con los juegos: «Killer Instinct», «Super MArio World 1 y 2», «Donkey Kong Country 1», «Super Street Fighter 2», «Aladdin» y «Dragon Ball Z 1 y 2». Todo por 40.000 pesetas. Todo en perfecto estado. También regalo guías de Dragon Ball Z 2 y de Super Street Fighter 2. Preguntar por Antonio.TF:91-3672471. Llamar de 7'00 a 10'00 horas de las noche. ¡Urgente!

VENDO Super Nintendo + «Super Mario All Stars + Super Street Fighter 2 + Super Game Boy + mando normal + mando Pinopad. Todo por 30.000 pesetas. Precio real 48.000 pesetas. Preguntar por Salvador. Llamar lunes y martes de 2'00 a 4'00 horas.TF:93-8213544.

VARIOS

CAMBIO «Dragon Ball Z 2» por el «Donkey Kong Country 1» o lo vendo por 7.000 pesetas. Preguntar por Jose Luis.TF:91-8052027.

VENDO los juegos «Megaman 3» y «Battletoads» de Nintendo. Cada uno por 3.000 pesetas o los cambio por «Final Fight 2» de Super Nintendo. También vendo «Seaquest» por 7.000 pesetas o lo cambio por «Final Fight 2». Interesados llamar al TF:91-6915244. Sólo Madrid.

VENDO O CAMBIO juegos para PlayStation: «Rayman», «Rapid Reload», «Tekken», «Toshinden» y «X-Com Enemy» a 4.000 pesetas. sistema NSTC película de video AKIRA a 1.000 pesetas. Preguntar por Andrés.TF:91-6181213.

CAMBIO Neo Geo CD con los juegos: «Samurai Shodown», «Fatal Fury 3», «King of Fighter'94» y «Super Sideckicks 2» por Sega Saturn con el juego «Daytona» O vendo por 50.000 pesetas. Preguntar por Rafael.TF:971-132070.

VENDO Super Game Boy con los juegos: «Kirby's Dream Land» y «Killer Instinct» y el Booter Boy y adaptador para coche y 4 juegos de Nintendo por tan sólo 17.000 pesetas. Todo en buen estado. O lo cambio por Super Nintendo y 1 pad y un juego. Todo en buen estado. Preguntar por Rubén. TF:96-5810647.

CAMBIO 2 por 2 o 1 por 1, «Sonic 2» y «Mega Games 2» por «Super Street Fighter 2», «Fatal Fury» y «Art of Fighting» u otro juego de rol. Vendo 5 juegos buenos de Game Gear por 10.000 pesetas. Sólo Sevilla. Preguntar por Oscar.TF:954-386239.

COMPRAS

¡ATENCION! compro Super Nintendo con un mando y el juego: «La Leyenda de Saien» con caja y manual por 10.000 pesetas. Sólo Barcelona. Interesados escribir a: Francisco José Gutiérrez Balabriga, c/Juan de Sada, 46-3 2 . 08028 -Barcelona-.

URGENTE compro la caja y manual de instrucciones del juego: «Super Mario All Stars» por 700 pesetas. Interesados llamar al TF:91-6616311. Preguntar por Eduardo.

COMPRO los siguientes juegos de Super Nintendo por 5.000 pesetas: «Secret of Mana», «fifa Soccer'96», «Illusion of Time», «Prehistorik MAn» o «Unirally». Preguntar por Paco.TF:957-570071. A todas horas.

COMPRO «Earthworm Jim» de Megadrive por 4.000 pesetas. Llamar de 15'30 a 18'30 horas. Preguntar por Francisco Moreno.

COMPRO «NHL'95 o 96» de Megadrive por 3.000 pesetas. Llamar a partir de las 10'00 horas de la noche. Preguntar por José Luis.TF:956-505070.

COMPRO juegos de lynx a buen precio, en especial «California Games». Preguntar por Félix. Sólo Madrid.TF:91-7308737.

COMPRO para Megadrive «Mortal Kombat Z 3» Por 4.000 pesetas. Sólo Madrid. Llamar al TF:91-8463454. Preguntar por Raúl.

CLUBS

SI TE GUSTA la música y los juegos, apúntate al "CLUB GR", enviando 700 pesetas al mes. Sorteo de varios juegos y regalo de varios CD's, MC's mensuales. Enviar carta y datos a: Rubén Ibeas Martín, Avda. Casa de la Vega, 31-1 A. 09007 -Gamonal- (Burgos). Las 1.000 primeras cartas recibirán un juego.

¡¡ATENCION!! si tienes una Game Boy este es tu club. Envía una foto de carnet y una lista de los juegos que tienes y te mandaremos un carnet y trucos. Escríbenos a: Vicente Ginés Rivas, c/San Antonio, 32. 13344 -Torre de Juan Abad- (Ciudad Real).

ME GUSTARíA formar un club de chicos/as de 14 años en adelante. Habrá trucos, debates, concursos, sorteos de las mejores consolas con los mejores juegos y mil millones de cosas más y por sólo 1.000 pesetas al mes. Envía 1.000 pesetas, con tus datos y una foto reciente a: Ricardo López Molina, c/Veredillos, 13-2 C, 28850 -Torrejón de Ardóz- (Madrid).

CLUB GAMES 2000 envíanos tus trucos a: Isidro Fernández Morales, Avda. de Dilar, 24-7 B. 18007 (Granada). Cada semana sorteamos 2.000 pesetas al mejor truco. Y si nos envías 100 pesetas puedes pedirnos cualquier truco de las consolas: Game Boy, Super Nintendo, Megadrive, Game Gear o Master System.

CLUB SUPER DRAGON BALL Z MAGAZINE mándame 50 pesetas en sellos y recibirás un carnet e información. Te ayudaremos a terminar tus colecciones de cromos, etc... Manda tus cartas a: Alberto M. Carrascosa Cornejo, c/Vicente Aleixandre, 5-1 C. 28340 -Valdemoro- (Madrid).

Mickey se ha escapado del juego Mickey's Wild Adventure para pasearse por las páginas de Hobby Consolas este mes.
Si eres capaz de encontrarle (ojo está de visita en 4 lugares distintos) podrás viajar a Disneyland Paris y conocerle en persona.
Además, hay muchos otros premios en juego, así que agudiza tu vista, Sherlock.

Concurso Mickey's Wild Adventure

SONY · PlayStation · HOBBY

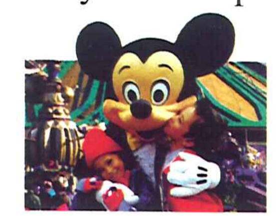
¿Dónde está Mickey?

¡Descúbrelo y llévate uno de estos fantásticos premios!

2 Viajes

a Disneyland Paris

(ganador y un acompañante)



1 consola Playstation

con el juego Mickey's Wild Adventure



10 juegos

de Mickey's Wild Adventure





BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el Cupón de Participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista HOBBY CONSOLAS ; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: «DÓNDE ESTºÁ MICKEY»

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerá una carta cuyo remitente será premiado, con un viaje a DisneyLand Paris para el ganador y un acompañante. El premio incluye viaje en avión ida y vuelta, traslados aeropuerto-hotel-aeropuerto, entrada al parque, 3 noches de Hotel (jueves, viernes y sábado).

En segundo lugar se elegirá una carta, cuyo remitente ganará una consola Playstation con el juego Mickey's Wild Adventure. Por último se extraerán 10 cartas que serán premiadas con el juego Mickey's Wild Adventure para Playstation.

3.- El ganador podrá realizar el viaje entre el 15 de mayo y el 30 de junio, y deberá comunicarlo a Hobby Press con al menos 10 días de antelación.

4.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 20 de marzo de 1996 al 1 de mayo de 1996.

5.- El sorteo se realizará el día 3 de mayo de 1996, y los ganadores se publicarán en el número de juniode 1996 de la revista Hobby Consolas. El ganador del viaje será contactado por teléfono ese mismo día a fin de que pueda planificar la fecha del mismo con la máxima antelación.

6.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publiquen los nombres en la revista para notificar a la revista la no recepción de los mismos.

7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS.

Cupón de Participación
MICKEY'S WILD ADVENTURE

Nombre y Apellidos ....

Dirección ....

Localidad ....

Provincia ....

C.Postal .... Teléfono ....

Mickey está en las páginas:

......., ..., ... y .... de Hobby Consolas







Haz tu pedido por teléfono





FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

PERIFERICOS (SEGA SATURN)

Periférico	Precio
BACKUP MEMORY	7.990
CABLE RF	4.990
6 PLAYER ADAPTOR	6.490
CONTROL PAD	3.990
JOYSTICK VIRTUA STICK	6.990
ARCADE RACER	9.990

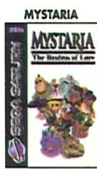
OFERTA SATURN

Juego	Precio
DAYTONA USA	P.V.P. - 4.990
INTER. VICTORY GOAL	P.V.P. - 4.990
PANZER DRAGOON	P.V.P. - 4.990

JUEGOS SATURN

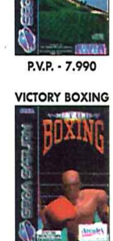



















Juego	Precio
D	P.V.P. - 9.990
DARIUS GAIDEN	P.V.P. - 9.990
F1 CHALLENGE	P.V.P. - 7.990
FIFA SOCCER'96	P.V.P. - 8.990
GALACTIC ATTACK	P.V.P. - 7.990
HI OCTANE	P.V.P. - 7.990
JOHNNY BAZOOKAT.	P.V.P. - 7.990
LA MANSION ALMAS OCULTAS	P.V.P. - 8.990
MORTAL KOMBAT II	P.V.P. - 9.990
MYSTARIA	P.V.P. - 9.490
NBA JAM TOURNAM. ED.	P.V.P. - 9.990
PARODIUS DELUXE	P.V.P. - 9.600
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	P.V.P. - 7.990
RAYMAN	P.V.P. - 9.995
RISE 2: THE RESURRECTION	P.V.P. - 9.990
ROBOTICA	P.V.P. - 7.990
SEGA RALLY	P.V.P. - 9.490
SHINOBI X	P.V.P. - 7.990
SIM CITY 2000	P.V.P. - 8.990
STREET FIGH. ALPHA	P.V.P. - 9.990
THEME PARK	P.V.P. - 8.990
THUNDERHAWK 2 FIRESTORM	P.V.P. - 8.990
VICTORY BOXING	P.V.P. - 10.990
VIRTUA COP (+PISTOLA)	P.V.P. - 10.900
VIRTUA FIGHTER 2	P.V.P. - 9.490
VIRTUA RACING	P.V.P. - 7.990
VIRTUAL HYDLIDE	P.V.P. - 8.990
WING ARMS	P.V.P. - 7.990
WORLD CUP GOLF	P.V.P. - 7.990
X-MEN: CHILDREN	P.V.P. - 9.990





PERIFERICOS (PLAYSTATION)

Periférico	Precio
MULTITAP	5.500
ASCII PAD	5.000
CONTROLLER	4.200
LINK CABLE	3.500
MEMORY CARD	3.500
MOUSE (RATON)	4.200



CONSOLA + 2 PAD + CABLE RF — 43.900

CONSOLA + 2 PAD + CABLE RF + SAMURAI SHODOWN 3 — 49.900

SUPER SIDEKICKS 3 — P.V.P. - 9.900

THE KING OF FIGHTERS 95 — P.V.P. - 10.900



Artículo	Precio
JOYSTICK PRO	12.900
CONTROL PAD	5.400
AERO FIGHTERS 3	8.900
AGGRESSORS DARK K.	8.900
ART OF FIGHTING 2	7.900
DOUBLE DRAGON	9.900
FATAL FURY 3	10.900
GALAXY FIGHT	7.900
GOWCAIZER	8.900
KARNOV'S REVENGE	8.900
POWER SPIKES II	6.900
PULSTAR	10.900
SAMURAI SHODOWN 3	11.900
SAVAGE REIGN	10.900
STREET HOOP	7.900
TOP HUNTER	6.900
WINDJAMMERS	7.900
WORLD HEROES PERFECT	9.900

JUEGOS PLAYSTATION





STREET FIGHTER ALPHA — 9.990

TOTAL NBA'96 — 7.600

X-MEN: CHILDREN OF ATOM — 8.490















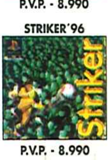
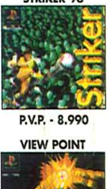
















Juego	Precio
3D LEMMINGS	P.V.P. - 6.990
ACTUA SOCCER	P.V.P. - 6.990
AGILE WARRIORS	P.V.P. - 5.900
AIR COMBAT	P.V.P. - 6.990
ASSAULT RIGS	P.V.P. - 6.990
CRITICOM	P.V.P. - 8.990
CYBER SLEED	P.V.P. - 6.990
CYBER SPEED	P.V.P. - 9.990
DEFCON 5	P.V.P. - 6.990
DESTRUCTION DERBY	P.V.P. - 7.600
DOOM	P.V.P. - 7.990
ESPN EXTREME GAMES	P.V.P. - 6.990
EXTREME PINBALL	P.V.P. - 7.990
FIFA SOCCER'96	P.V.P. - 8.990
GOAL STORM	P.V.P. - 8.990
HI OCTANE	P.V.P. - 7.990
JOHNNY BAZOOKAT	P.V.P. - 7.990
JUPITER STRIKE	P.V.P. - 8.490
KILEAK THE BLOOD	P.V.P. - 6.990
KRAZY IVAN	P.V.P. - 6.990
LOADED	P.V.P. - 6.990
LONE SOLDIER	P.V.P. - 9.990
MAGIC CARPET	P.V.P. - 7.990
MICKEY'S WILD ADV.	P.V.P. - CONS
MORTAL KOMBAT 3	P.V.P. - 8.200
NBA IN THE ZONE	P.V.P. - CONS
NBA JAM TORN. ED.	P.V.P. - 8.490
NBA LIVE'96	P.V.P. - 8.990
NEED FOR SPEED	P.V.P. - 8.990
OFF WORLD INTERCEPTOR	P.V.P. - 8.990
PARODIUS DELUXE	P.V.P. - 8.990
PGA TOUR GOLF'96	P.V.P. - 8.990
PHILOSOMA	P.V.P. - 6.990
POWER SERVE	P.V.P. - 9.990
RAPID RELOAD	P.V.P. - 6.990
RAYMAN	P.V.P. - 9.500
RIDGE RACER	P.V.P. - 7.600
ROAD RASH	P.V.P. - 7.990
STARBLADE ALPHA	P.V.P. - 6.990
STRIKER'96	P.V.P. - 8.990
TEKKEN	P.V.P. - 8.200
THE RAIDEN PROJECT	P.V.P. - 9.990
THEME PARK	P.V.P. - 8.990
TOSHINDEN	P.V.P. - 6.990
TRUE PINBALL	P.V.P. - 9.990
THUNDERHAWK 2 FIRESTORM	P.V.P. - 8.990
TOTAL ECLIPSE TURBO	P.V.P. - 8.990
TWISTED METAL	P.V.P. - 6.990
VIEW POINT	P.V.P. - 8.990
WAR HAWK	P.V.P. - 6.990
WIPE OUT	P.V.P. - 7.600
WORLD CUP GOLF	P.V.P. - 7.990
WORMS	P.V.P. - 9.990
X-COM	P.V.P. - 6.990



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
CONTROL PAD INFRARED
SUPER OFERTA
P.V.P. - 3990
MANDO DE CONTROL
P.V.P. - 2990
HYPER BEAM
P.V.P. - 4990
SN SPRINT PAD
P.V.P. - 2490
ADAPTADOR 6 JUGADORES
P.V.P. - 3990
CABLE EUROCONECTOR
P.V.P. - 2190
CENTRO MAIL
Ven a conocer los Centros Mail.
Somos ya más de cuarenta tiendas en España
¡Haz tu pedido por teléfono!
902171819
FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
SUPER GAMEBOY 9.990
CONSOLA SUPER NINTENDO 14.990
PACK CARLOS SAINZ 16.990
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO. PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
SECRET OF EVERMORE 11.990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.
KILLER INSTINCT 8.490
GRATIS CD AUDIO
SUPER MARIO WORLD 2 12.990
FIFA SOCCER'96 9.990
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE 12.990
CON CAMISETA DE REGALO
DONKEY KONG COUNTRY 2 12.990
AAAHH! REAL MONSTERS - 9990
ASTERIX & OBELIX - 12990
BEAVIS AND BUTT-HEAD - 9990
BOOGERMAN - 12990
DOOM - 12990
EARTHWORM JIM 2 - 10900
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EL REY LEON - 12990
ILLUSION OF TIME - 11990
JUNGLE STRIKE - 8990
KAWASAKI SUPERBIKES - 9990
KIRBY'S DREAM COURSE - 8990
MECHWARRIOR 3050 - 8990
MEGAMAN 7 - 8990
MEGAMAN X2 - 8990
MICKEY & MINNIE CIRCUS - 8990
MICRO MACHINES 2 - 11990
NBA GIVE'N GO - 12990
NBA LIVE'96 - 9990
NHL HOCKEY'96 - 9990
PHANTOM 2040 - 9990
POWER RANGERS FIG. ED. - 12990
PREHISTORIK MAN - 8990
PRIMAL RAGE - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPAWN - 11990
SUPER BOMBERMAN 3-9990
SUPER DROP ZONE - 8490
SUPER TURRICAN 2 - 10990
TETRIS & DR MARIO - 9990
TINTIN EN EL TIBET - 12990
URBAN STRIKE - 11990
WEAPON LORD - 11990
ZELDA - 7490
ZOOP - 6950
SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO
ANIMANIACS 5.990
CLAYMATES 3.995
INTER. SUPERSTAR SOCCER 6.990
JAMES BOND JR. 2.990
PUSH OVER 1.995
SPACE ACE 4.990
SUPER MARIO KART 4.995
SUPER BOMBERMAN 2 4.990
TIME TRAX 3.990
VAMPIRE'S KISS 6.990
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
BIKER MICE FROM MARS - 6990
BRUTAL - 5490
COOL WORLD - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
FIEVEL VA AL OESTE - 4990
G.FOREMAN BOXING - 5490
GHOUL PATROL - 5490
GOOF TROOP - 3990
GODS - 5490
MICKEYMANIA - 6990
PAC-ATTACK - 3995
PLOK - 3990
SPECTRE - 3990
SUPER BC KID - 5490
SUPER JAMES POND-5490
SUPER MORPH - 3990
SUPER STAR WARS - 3990
SUPER STRIKE GUN.- 5490
SYVALION - 5490
THE BRAINIES - 3990
THE LOST VIKINGS - 3990
TROLL - 2990
TRODDLERS - 4990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER SECRET MISSIONS- 5490
ZOOL - 3990



CENTRO MAIL
Estos son los Centros Mail ¡Ven a conocerlos... ya!
Y si no tienes un Centro Mail próximo Haz tu pedido por teléfono!
902171819
ALICANTE
ALMERIA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
Badalona BARNA
Badalona BARNA
Manresa BARNA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
BURGOS
CORDOBA
GIRONA
GRANADA
JAEN
LA CORUÑA
Santiago LA CORUÑA
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
Alcalá Henares M.
Alcobendas MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
Fuengirola MALAGA
Palma de Mallorca
Palma de Mallorca
PAMPLONA
Vigo PONTEVEDRA
SALAMANCA
Sta Cruz de TENERIFE
SEVILLA
VALENCIA
VALLADOLID
ZARAGOZA
ZARAGOZA
Elche ALICANTE
Vila Nova Gaia PORTO
MÁLAGA
VALENCIA
HUESCA
PROXIMA APERTURA
NUEVO CENTRO
GAMEBOY
CONSOLA GAME BOY 6.990
GAME BOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 2 12.990
GAME BOY + KILLER INSTINCT 9.990
Alucina en colores con la nueva Game Boy de colores 7.490
AMARILLA
AZUL
NEGRA
ROJA
TRANSPARENTE
VERDE
DESCUENTO 300 Ptas.
CARTUCHOS GAME BOY
ASTERIX & OBELIX 5.990
FIFA SOCCER '96 6.490
KILLER INSTINCT 5.990
STREET FIGHTER II 5.990
OFERTAS GAMEBOY
* EXCEPTO OFERTAS
MONSTER MAX 2.990
VERSION EN INGLES
ZOOP 2.990
DONKEY KONG LAND P.V.P. - 5990
EARTHWORM JIM P.V.P. - 5990
GALAGA GALAXIAN P.V.P. - 5290
HYPER DUNK P.V.P. - 5490
KIRBY'S DREAMLAND 2 P.V.P. - 5990
KIRBY'S PIMBALL LAND P.V.P. - 5490
LAWNMOWER MAN P.V.P. - 6490
MEGAMAN IV P.V.P. - 4490
MICKEY MOUSE V P.V.P. - 5990
MICROMACHINES 2 P.V.P. - 6990
MORTAL KOMBAT 3 P.V.P. - 5990
POP & TWIN BEE P.V.P. - 5490
POWER RANGERS 2 (THE MOVIE) P.V.P. - 5990
PRIMAL RAGE P.V.P. - 5990
SOCCER P.V.P. - 5490
SUPER MARIO LAND III P.V.P. - 5990
SUPER RETURN OF JEDI P.V.P. - 5990
WATER WORLD P.V.P. - 6990
WORMS P.V.P. - 6490
ZELDA P.V.P. - 5990
VIDEO VIDEO
STREET FIGHTER II La película de animación 2.495
OFERTA DEL MES
MORTAL KOMBAT La película de animación 1.995
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO PVP - 1.995
DB Z12 - GUERREROS DE PLATA PVP - 1.995
DB Z13 ULTIMO COMBATE PVP - 1.995
DB Z14 - UN FUTURO DIFERENTE PVP - 1.995
CITYHUNTER 3 PVP - 2.495
KAMASUTRA PVP - 2.495
KISHIN HEIDAN VOLUMEN 2 PVP - 2.495
RANMA 1/2 GRAN GOLPE PVP - 2.495
YOKO, DEVIL HUNTER (1 Y 2) PVP - 2.495
MANGA
3x3 OJOS 1.995
3x3 OJOS 2 2.495
APPLESSED 2.995
DANGAIOH 2.995
DEVIL MAN 2.995
DEVIL MAN 2 1.995
DOMINION TANK POLICE 1.995
DOMINION TANK POLICE 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 1 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 4 1.995
EL VIENTO DE LA AMNESIA 2.995
FIST OF THE NORTH STAR 1.995
JUDGE 1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2 2.495
LENSMAN 2.995
MACROSS PLUS 1.995
MEGAZONE 23 2.995
MONSTER CITY 2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA" 1.995
MUNDO RUMIKO "MARIS" 1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST 1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO" 1.995
ODIN 2.495
PAT LABOR 2.995
PROYECTO A-KO 2.995
PROYECTO A-KO 2 1.995
ROUJIN Z 2.995
ROYAL SPACE FORCE 2.995
RG-VEDA 2.995
TOKIO BABYLON I 2.495
ULTIMATE TEACHER 1.995
UROTSUKIDOJI 1.995
UROTSUKIDOJI 2 1.995
VENUS WARS 1.995
WICKED CITY 1.995
MI VECINO TOTORO 2.995
NADIA 1.995
OH MY GOODESS 2.995
OH MY GOODESS (3Y4) 1.995
OH MY GOODESS SPECIAL 1.995
PORCO ROSSO 2.995
RANMA 1/2 2.495
RANMA 1/2 AKANE Y SUS HERMANAS 1.995
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA... 1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2.995
ROBOT CARNIVAL 1.995
THE COCKPIT 2.995
ANIME
BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3 1.995
BUBLEGUM CRISIS 1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO 1.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX 1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE 1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA 1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL 1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO 1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA 1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU 1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES 1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA 1.995
GUYVER 1.495
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2) 2.995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4) 2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6) 2.995
CARTOONIA
ARION 2.995
CITY HUNTER 1.995
CITY HUNTER 2 1.995
DIIGTAL DEVIL STORY 2.495
DOUBLE DRAGON 2.495
GIGOLO 2.495
GREEN LEGEND RAN 1 1.995
GREEN LEGEND RAN 2 1.995
MOLVIDER (EPISODIOS 1 Y 2) 2.495
MOLVIDER (EPISODIOS 3 Y 4) 1.995
MOLVIDER (EPISODIOS 5 Y 6) 2.495
UROTSUKIDOJI III EPISODIO 1 2.495
UROTSUKIDOJI III EPISODIO 2 2.495
UROTSUKIDOJI III EPISODIO 3 2.495
UROTSUKIDOJI III EPISODIO 4 2.495
STRONG
STRONG VIDEO
BOILING POINT 2.995
BRAINDEAD 2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH 2.995
GODZILLA CONTRA MOTHRA 2.995
GUNHEAD 2.995
HONG KONG WAR 2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE 2.995
MORTAL ZOMBIE 2.995
NEKROMANTIK (VOSE) 2.995
NEKROMANTIK 2 (VOSE) 2.995
ROBOCOP 4 2.995
ROBOCOP 5 2.995
ROBOCOP 6 2.995
SONATINE 2.995
TETSUO 2.995
TETSUO 2 2.995
VIOLENT COP 2.995
X-MEN
NOCHE CENTINELAS 1.495
MAGNETO REUNION 1.495
CORAZONES C. 1.495
PIONER
PIONEER
KISHIN HEIDAN 2.495
MADE IN H. K.
SEX AND ZEN 2.995
Haz tus pedidos por teléfono llamando al: 902171819
COMPLEMENTOS GAME BOY
HYPER BOY P.V.P. - 2.990
BOOSTER BOY P.V.P. - 5995
LUZ NUBY P.V.P. - 1.395
LUPA NUBY P.V.P. - 1.395
HANDY SOUND P.V.P. - 395
BATERIA NUBY P.V.P. - 2.995
ADAPTADOR CORRIENTE P.V.P. - 1.295
LUPA+LUZ NUBY P.V.P. - 2.595
HANDY TRAY P.V.P. - 495
SOLAR BOY P.V.P. - 1.900
HANDY CARRY P.V.P. - 795
BATERIA RECARGABLE P.V.P. - 3900
OFERTA
SERVIPACK TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
* BALEARES 1.000 PTAS
HB
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº DE CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
¡Descuento!
TOTAL
ENVIO POR AGENCIA URGENTE
ENVIO POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL

HOBBY Shopping

COCONUT

ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA
LLAMANDO AL TELÉFONO (91) 554 50 47

TIENDA COCONUT C/CARNICER, 13.
28039 MADRID
METRO CUATRO CAMINOS
HORARIO 11.00 - 14.00 Y DE 16.30 A 20.00

ÚLTIMAS NOVEDADES NACIONALES Y DE IMPORTACIÓN

- PLAYSTATION •SATURN•NEO GEO CD
- NEO GEO CARTUCHO •MEGADRIVE
- SUPERNINTENDO• MCD II• ETC.

COMPRA • VENTA• CAMBIO JUEGOS 2º MANO
NUEVO CENTRO ESPECIALIZADO
C/ PLZ. CALLAO, 1, 1ª plt. 28013 MADRID
OFERTAS IMPORTACIÓN- PSX , SATURN Y 64 BIT
TEL. 91 377 45 59 (PEDIDOS) 908 421 662



Si quieres volar por el mundo del CD

Compra, Venta y Cambio
NUEVOS Y USADOS
ESPECIALISTAS EN CD'S
TODOS LOS FORMATOS

VIDEOJUEGOS Y SOFTWARE EN GENERAL

PC CD Rom, Playstation, Sega Saturn, NeoGeo CD, Mega CD,, CDI, Etc.

Llámanos:
989. 59.25.47

Servimos a toda España
Atención las 24 Horas. INCLUIDOS DOMINGOS Y FESTIVOS

SEGA - NINTENDO - CD ROM

COMPRA VENTA

DE VIDEOJUEGOS NUEVOS Y SEMINUEVOS AL PRECIO MÁS BAJO DE ESPAÑA

COMPRUÉBALO HOY MISMO
LLAMA O VEN A:

MEGA JUEGOS

CENTRO MEGAJUEGOS
Centro Comercial Colombia
Avda. Bucaramanga, 2. Telf: 381 33 67
(Frente Minicines) 28033 MADRID

OPERACION CAMBIO



ó u otras
u otras consolas

Cambiamos:
- Tus Consolas
- Tus Juegos

Vendemos:
- Juegos - Consolas
- Al mejor precio

OPERACION COMPRA
Club M.V.

Compramos:
- Tus Juegos
- Tus Consolas
- ¡¡Llámanos!!

C.C. DENDARABA
PEDRO DE ASÚA 13 B
VITORIA
TELF: (945) 14 83 19

Horario: De 11 a 13,30
De 17 a 20,30

Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 -ALBACETE
Fax: (967) 50 52 26

Game SHOP

967 - 507 269

SEGA MEGA DRIVE
BATMAN FOREVER
EARTH WORM JIM 2
E.A. FIFA SOCCER 96
FEVER PITCH SOCCER
MEGAMAN X
MORTAL KOMBAT 3
NBA LIVE 96
SLAMMASTERS
STREET RACER
THE PUNISHER
TOTAL FOOTBALL
VECTORMAN
WORMS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
BATMAN FOREVER
DONKEY KONG COUNTRY 2
DOOM
EARTH WORM JIM 2
FEVER PITCH SOCCER
HAGANE
JUNGLE STRIKE
KILLER INSTICNT
MARIO WORLD 2
MORTAL KOMBAT 3
THEME PARK
WEAPON LORD
WORMS

SEGA SATURN
CLOCKWORK KNIGHT 2
E.A. FIFA SOCCER 96
MYST
NBA BASKET 95
PANZER DRAGON
RAYMAN
ROBOTICA
SHINOBI X
THEME PARK
VIRTUA FIGHTER 2
VIRTUA RACING DELUXE




AIR COMBAT
DRAGON BALL Z22
E.A. FIFA SOCCER 96
GOAL STORM
GROUND STROKE
NBA LIVE 96
PHILOSOMA
STRIKER 96
TEKKEN
THEME PARK
ZERO DIVIDE

- INNUMERABLES JUEGOS CON SUPER-PRECIOS
- ÚLTIMAS NOVEDADES NACIONALES E IMPORTACIÓN
- SERVICIO 24 H. EN CUALQUIER PUNTO DE ESPAÑA
- MAS DE 1.000 TÍTULOS DISPONIBLES
- TODO LO ÚLTIMO EN 32 BITS Y PC-CDROM
- SERVICIO DE RESERVA DE JUEGOS
- GARANTIA DE 2 AÑOS EN TODOS LOS VIDEOJUEGOS
- INFORMACIÓN POR ESCRITO A TODOS NUESTROS CLIENTES SOBRE LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

ESTAS VENTAJAS SOLO TE LAS OFRECE Game SHOP



SNES - M.D.

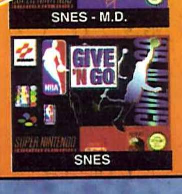


PSX



PSX





SNES - M.D.

SNES

SNES -M.D. -PSX - S.S.

SNES -M.D. -PSX - S.S.

SNES



SERVICIO URGENTE A DOMICILIO

SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFÓRMATE DE NUESTRO SISTEMA DE TIENDAS ASOCIADAS

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envíes dinero con tu paquete.

EXCLUSIVAS PROFESIONALES



Distribuciones



Telf: (95) 261 25 44
(95) 228 08 50

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA SATURN
SEGA MEGA DRIVE
PlayStation
GAMEBOY
GAME GEAR

Les ofrece:

- El mayor surtido del mercado
- 14 años de experiencia para asesorarle
- Suministro en 24 horas
- Disponibilidad catálogo color:
  - Ultimas novedades
  - Grandes Ofertas
  - Todo Surtido del mercado



PMV
Pedro Márquez Vargas
Ingeniero de la Torre Acosta, 1 (Edif. Arcadia) Local 2
Telfs: (95) 2280850 - Fax (95) 2280850 - 29007 MÁLAGA

Servicio directo información de productos

Video Game Case

GRATIS PARA TI AL SUSCRIBIRTE POR UN AÑO A HOBBY CONSOLAS



Bolsillo gigante para guardar cartuchos y tu revista favorita

Bolsillo con cremallera en la parte exterior para guardar los cables y otros accesorios

Espacio a medida para tu consola (Super Nintendo, NES, Megadrive, Master System)

Lateral ajustable para guardar tus control pads

Ahora al suscribirte a Hobby Consolas por un año:

- Te regalamos este increíble maletín de CaseLogic® fabricado con materiales de extrema calidad , que en las tiendas cuesta 4.995 Ptas..
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de la revista.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tu tienes tu número reservado.
- Si subiera el precio de portada, a ti no te afectaría.

Y todo ello por sólo
4.740 Ptas.
(12 números X 395 Ptas.)

No dejes pasar esta oportunidad - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó 654 72 18. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72, o contactarnos por módem conectándote con nuestro centro servidor *HOBBYTEX# por el 032.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS S.A . SE RESERVA EL DERECHO DE CAMBIAR ESTA PROMOCIÓN SIN PREVIO AVISO.

YA ESTA BIEN DE VER PARTIDOS VIA SATELITE



Si quieres vivir de verdad el mejor deporte U.S.A. conecta tu PlayStation. NFL Game Day y NHL Face Off son los nuevos simuladores de deporte de Playstation. Y también los más reales y rápidos que nunca has visto. Porque todo el poder de tu consola se dispara para convertirte en un jugador profesional de las Ligas U.S.A. de hockey sobre hielo y fútbol americano. Coge tu mando y juega de verdad. Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.



Abre tu mente al poder de Playstation.

